



TUGAS AKHIR

RD 141558

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TENTANG  
SRIKANDI: SANDIKA**

Hayyu Primandita

NRP. 3412100165

Dosen Pembimbing:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

NIP. 19640930 199002 1001

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI**

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**

**SURABAYA**

**2016**



FINAL PROJECT

RD 141558

**DESIGNING DIGITAL INTERACTIVE COMIC**

**ABOUT SRIKANDI: SANDIKA**

Hayyu Primandita

NRP. 3412100165

Counsellor:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

NIP. 19640930 199002 1001

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM**

**DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN**

**FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING**

**SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY**

**SURABAYA**

**2016**

# **LEMBAR PENGESAHAN**

## **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TENTANG SRIKANDI: SANDIKA**

### **TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi

Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T)

Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

**Hayyu Primandita**

**NRP. 3412100165**

Surabaya, 1 Agustus 2016

Periode Wisuda: 114 (September 2016)

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Produk Industri**



**Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.**  
**NIP. 19751014 200312 2001**

**Disetujui,  
Dosen Pembimbing**

**Baroto Tavip Indrojarwo, Ir., M.Si.**  
**NIP. 19640930 199002 1001**



---

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

---

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Nama Mahasiswa : Hayyu Primandita

NRP : 3412100165

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TENTANG SRIKANDI: SANDIKA”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain. Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 1 Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,



(Hayyu Primandita)

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala dan segala rahmat-Nya untuk kelancaran penulisan “Laporan Tugas Akhir Perancangan Komik Digital Interaktif Tentang Srikandi: Sandika” dari awal hingga laporan ini selesai.

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk menyajikan proses perancangan desain komik digital Sandika seperti latar belakang masalah, studi pustaka, metode penelitian, konsep desain hingga implemtasi desain. Dengan adanya laporan ini penulis berharap dapat membantu siapa saja yang membutuhkan dan ingin menggunakan laporan ini sebagai inspirasi, penyempurnaan penelitian dan juga sumber belajar. Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis meminta maaf sebesar - besarnya apabila terdapat kesalahan dalam laporan baik konten maupun penulisan dan penulis juga menerima masukan.

Atas kelancaran terselesaikannya laporan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas dukungan dari berbagai pihak yaitu:

1. Allah Subhanahu wa ta'ala Yang Maha Esa dan Maha Mencipta.
2. Orang tua penulis yaitu Bapak Bambang Rumanto dan Ibu Anny Dwihandayani, beserta kakak kandung penulis yaitu Mas Barru yang selalu mendukung dan memberi semangat penulis.
3. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si, Bapak Nugrahardi Ramadhani S.Sn, MT, Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT dan Bapak Rabendra Yudistira Alamin, ST, M.Ds sebagai dosen pembimbing dan penguji. Terima kasih atas bimbingan, arahan dan masukannya yang telah diberikan.
4. Kepada keluarga besar penulis yaitu keluarga Tante Iena dan Tante Rina yang sudah membantu baik secara psikologis maupun fisik dan menyediakan fasilitas yang memadai.
5. Kepada sahabat penulis yaitu Fera yang sudah membantu menyusun cerita dan membuat *storyline* untuk komik Sandika.

6. Kepada Mas Erel dan Samuel yang sudah membantu menggambarkan *environment* baik alam maupun buatan.
7. Kepada rekan - rekan di Mojiken Studio yang telah mengajarkan penulis tentang pemrograman *Construct 2* dan memberi inspirasi judul Tugas Akhir.
8. Kepada teman penulis dari Jakarta yaitu Mas Duta yang sudah membantu menggambarkan *storyboard* berjumlah 40 halaman untuk komik Sandika.
9. Kepada teman-teman 2012, 2011, 2010 dan 2009 yang mengerjakan Tugas Akhir bersama-sama dan membantu menyebarkan informasi penting seputar Tugas Akhir.
10. Kepada teman - teman, seluruh dosen dan karyawan Despro ITS.

Demikian laporan ini disusun, atas segala perhatian dan dukungannya penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, Agustus 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	6
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.7.1 Ruang Lingkup Studi	7
1.7.2 Ruang Lingkup Output	7
1.8 Sistematika Penulisan	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>10</b>
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Cerita Wayang	10
2.1.2 Dewi Srikandi	10
2.1.3 Komik	12
2.1.3.1 Komik Wayang	12
2.1.3.2 Komik Interaktif	12
2.1.3.3 Media Komik Digital	13

2.2 Referensi .....	14
2.2.1 Komik .....	14
2.2.1.1 The Watchmen .....	14
2.2.1.2 The Witcher 2 .....	18
2.2.1.3 Garudayana .....	24
2.2.2 Karakter .....	27
2.2.2.1 Srikandi .....	27
2.2.2.2 Arjuna .....	31
2.2.3 Environment .....	34
2.2.3.1 Environment Alam .....	34
2.2.3.2 Environment Buatan .....	38
2.3 Konsep Bisnis .....	42
2.3.1 Google Play .....	42
2.3.2 Google Play Developer Console .....	42
2.3.3 Akun Merchant Google Wallet .....	43
2.4 Perangkat Lunak .....	44
2.4.1 Construct 2 .....	44
2.4.2 Walk Band .....	45
<b>BAB III METODE RISET .....</b>	<b>47</b>
3.1 Diagram Riset .....	47
3.2 Metode Penelitian .....	47
3.2.1 Observasi .....	47
3.2.2 Studi Literatur .....	48
3.2.3 Kuesioner .....	48
3.2.4 Eksperimen .....	49
3.2.4.1 Story .....	49
3.2.4.2 Character design .....	51
3.2.4.3 Environment .....	53
3.3 Populasi .....	53
3.4 Analisa Data .....	54
3.4.1 Hasil Observasi .....	54



3.4.2 Hasil Kuesioner .....	56
<b>BAB IV KONSEP DESAIN .....</b>	<b>61</b>
4.1 <i>Story</i> .....	61
4.1.1 Protokol .....	62
4.1.1.1 Cerita Pembuka: Dewi Amba .....	62
4.1.1.2 Cerita Inti: Dewi Srikandi .....	62
4.1.1.3 Detail Konflik: Perang Baratayuda .....	63
4.1.1.4 Percintaan: Srikandi & Arjuna .....	66
4.1.2 <i>Story Line</i> .....	67
4.1.2.1 Cerita Inti .....	67
4.1.2.2 Chapters .....	67
4.1.3 Dialog .....	77
4.1.3.1 Bahasa Indonesia .....	77
4.1.3.1 Bahasa Inggris .....	78
4.2 <i>Environment</i> .....	80
4.2.1 Sketsa .....	80
4.2.2 Pewarnaan .....	80
4.2.3 <i>Environment</i> Buatan .....	84
4.3 Karakter .....	85
4.3.1 Profile Karakter Utama .....	85
4.3.1.1 Srikandi .....	85
4.3.1.2 Amba .....	85
4.3.1.3 Arjuna .....	86
4.3.2 Konsep Karakter .....	87
4.3.2.1 Srikandi .....	87
4.3.2.2 Amba .....	96
4.3.2.3 Arjuna .....	100
4.3.2.4 Bisma .....	106
4.3.2.5 Ambika .....	108
4.3.2.6 Ambalika .....	110
4.3.2.7 Dropadi .....	112

4.4 <i>Story Board</i>	114
4.5 Aplikasi	116
4.5.1 Judul Komik	116
4.5.2 <i>Homescreen</i>	117
4.5.2.1 Sketsa	117
4.5.2.2 Pewarnaan Latar	119
4.6 <i>Movie Teaser</i>	125
4.7 Media Pendukung	126
4.7.1 Buku Komik	126
4.7.2 <i>Compact Disk (CD)</i>	131
4.7.3 <i>Packaging Box</i>	132
<b>BAB V IMPLEMENTASI DESAIN</b>	<b>133</b>
5.1 Karakter	133
5.1.1 Srikandi	133
5.1.2 Amba	134
5.1.3 Arjuna	136
5.1.4 Karakter Lainnya	138
5.2 Aplikasi	140
<b>BAB VI KESIMPULAN</b>	<b>144</b>
6.1 Kesimpulan	144
6.2 Saran	145
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	146
<b>LAMPIRAN</b>	148
<b>BIODATA PENULIS</b>	200

## DAFTAR GAMBAR

<b>1.1</b>	Ketertarikan wayang di Indonesia. ....	4
<b>2.1</b>	Wayang kulit Srikandi. ....	11
<b>2.2</b>	R.A. Kosasih. ....	12
<b>2.3</b>	Aplikasi Madefire untuk Windows. ....	13
<b>2.4</b>	The Watchmen. ....	14
<b>2.5</b>	Diawali dengan logo instansi. ....	15
<b>2.6</b>	Credit yang hanya menunjukkan 3 jasa utama. ....	15
<b>2.7</b>	Narasi dan gerakan kamera. ....	16
<b>2.8</b>	Gerakan animasi ringan pada komik. ....	16
<b>2.9</b>	Halaman terakhir komik. ....	17
<b>2.10</b>	The Witcher 2: Assassins Edition Kings. ....	18
<b>2.11</b>	Homescreen The Witcher 2. ....	19
<b>2.12</b>	Halaman How To pertama. ....	20
<b>2.13</b>	Halaman How To kedua. ....	20
<b>2.14</b>	Nomor chapter. ....	21
<b>2.15</b>	Zoom out untuk memperkuat suasana. ....	22
<b>2.16</b>	Transisi kolom. ....	22
<b>2.17</b>	Komik Garudayana karya Is Yuniarto. ....	24
<b>2.18</b>	Konsep karakter yang tidak sama dengan wayang sebenarnya. ....	25
<b>2.19</b>	Karakter Arjuna pada Garudayana. ....	26
<b>2.20</b>	Detail make up mata dan alis Srikandi. ....	27
<b>2.21</b>	Make up Srikandi. ....	27
<b>2.22</b>	Make up Srikandi identik dengan warna merah. ....	28
<b>2.23</b>	Proporsi tubuh Srikandi yang tinggi. ....	29
<b>2.24</b>	Kostum Srikandi identik dengan merah, hitam dan emas. ....	29
<b>2.25</b>	Kostum dan mahkota wayang orang Srikandi. ....	30
<b>2.26</b>	Referensi kostum Arjuna. ....	31
<b>2.27</b>	Referensi kostum Arjuna. ....	32

<b>2.28</b>	Referensi kostum Arjuna. ....	32
<b>2.29</b>	Konsep karakter Arjuna pada komik Garudayana. ....	33
<b>2.30</b>	Hutan Curug. ....	35
<b>2.31</b>	Dataran tinggi Dieng. ....	35
<b>2.32</b>	Sungai Klawing. ....	36
<b>2.33</b>	Pantai Sembukan. ....	37
<b>2.34</b>	Referensi interior bangunan. ....	38
<b>2.35</b>	Referensi interior bangunan. ....	38
<b>2.36</b>	Referensi interior bangunan. ....	39
<b>2.37</b>	Candi Kalasan. ....	40
<b>2.38</b>	Google Play Developer Console. ....	43
<b>2.39</b>	Akun merchant Google Wallet. ....	44
<b>2.40</b>	Halaman Construct 2. ....	44
<b>2.41</b>	Walk Band. ....	45
<b>3.1</b>	Sketsa protokol cerita tentang Dewi Amba. ....	49
<b>3.2</b>	Sketsa protokol cerita tentang Dewi Srikandi. ....	50
<b>3.3</b>	Perbaikan sketsa protokol cerita Dewi Amba. ....	50
<b>3.4</b>	Eksperimen storyboard. ....	51
<b>3.5</b>	Eksperimen ekspresi. ....	51
<b>3.6</b>	Eksperimen kostum Arjuna. ....	52
<b>3.7</b>	Eksperimen environment buatan. ....	53
<b>3.8</b>	Minat akan pewayangan di Indonesia. ....	54
<b>3.9</b>	Hasil penelusuran motion comics (global). ....	55
<b>3.10</b>	Grafik minat anak muda Indonesia terhadap komik. ....	56
<b>3.11</b>	Grafik tujuan anak muda Indonesia membaca komik. ....	56
<b>3.12</b>	Grafik media yang digunakan anak muda Indonesia untuk membaca komik. ....	57
<b>3.13</b>	Grafik waktu yang digunakan anak muda Indonesia untuk membaca komik. ....	57
<b>3.14</b>	Grafik genre komik yang disukai anak muda Indonesia. ....	58
<b>3.15</b>	Grafik alur cerita komik yang disukai anak muda Indonesia. ....	58

<b>3.16</b>	Grafik jumlah episode komik yang disukai anak muda Indonesia. ....	59
<b>3.17</b>	Grafik bahasa komik yang disukai anak muda Indonesia. ....	59
<b>3.18</b>	Grafik hal penting dalam komik menurut anak muda Indonesia. ....	59
<b>3.19</b>	Grafik alasan anak muda Indonesia tidak membaca komik. ....	60
<b>3.20</b>	Grafik jumlah kisah pewayangan yang diketahui anak muda Indonesia. ....	60
<b>4.1</b>	Sketsa kasar pemandangan alam dari jurang, pantai hutan, dan dataran tinggi lokasi perang Baratayuda. ....	80
<b>4.2</b>	Pewarnaan kasar Kurukshetra. ....	80
<b>4.3</b>	Pewarnaan kasar pantai. ....	81
<b>4.4</b>	Pewarnaan kasar air terjun dengan teknik hitam putih. ....	81
<b>4.5</b>	Pewarnaan sederhana sungai Gangga. ....	82
<b>4.6</b>	Pewarnaan final laut. ....	83
<b>4.7</b>	Pewarnaan final Kurukshetra. ....	83
<b>4.8</b>	Sketsa proses brain storming arsitektur bangunan. ....	84
<b>4.9</b>	Sketsa konsep wajah Srikandi. ....	89
<b>4.10</b>	Konsep mahkota Srikandi. ....	89
<b>4.11</b>	Sketsa alternatif konsep kostum Srikandi. ....	90
<b>4.12</b>	Eksplorasi pose dan pewarnaan Srikandi menggunakan gaya gambar semirealist. ....	91
<b>4.13</b>	Sketsa brain storming panah Srikandi. ....	92
<b>4.14</b>	Sketsa dan pewarnaan gaya gambar cartoon Srikandi. ....	93
<b>4.15</b>	Eksplorasi ekspresi dan gerak Srikandi menggunakan gaya gambar cartoon. ....	94
<b>4.16</b>	Srikandi dengan gaya gambar realist. ....	95
<b>4.17</b>	Sketsa konsep wajah Amba. ....	97
<b>4.18</b>	Sketsa alternatif konsep kostum Amba. ....	97
<b>4.19</b>	Sketsa dan pewarnaan karakter Amba dengan gaya gambar cartoon. ....	98
<b>4.20</b>	Eksplorasi ekspresi Amba. ....	98
<b>4.21</b>	Desain fix karakter Amba. ....	99
<b>4.22</b>	Alternatif konsep wajah Arjuna pertama. ....	101

<b>4.23</b>	Referensi kostum Arjuna. ....	102
<b>4.24</b>	Referensi kostum Arjuna. ....	102
<b>4.25</b>	Referensi kostum Arjuna. ....	103
<b>4.26</b>	Desain kostum Arjuna. ....	104
<b>4.27</b>	Konsep final Arjuna. ....	105
<b>4.28</b>	Konsep final Bisma muda. ....	107
<b>4.29</b>	Konsep final Ambika. ....	109
<b>4.30</b>	Konsep final Ambalika. ....	111
<b>4.31</b>	Konsep final Dropadi. ....	113
<b>4.32</b>	Storyboard komik. ....	114
<b>4.33</b>	Storyboard komik. ....	115
<b>4.34</b>	Brainstorming judul komik. ....	116
<b>4.35</b>	Sketsa pertama alternatif homescreen dalam orientasi landscape. ...	117
<b>4.36</b>	Sketsa kedua alternatif homescreen dalam orientasi landscape. ....	117
<b>4.37</b>	Sketsa pertama alternatif homescreen dalam orientasi portrait. ....	118
<b>4.38</b>	Sketsa kedua alternatif homescreen dalam orientasi portrait. ....	118
<b>4.39</b>	Pewarnaan kasar kedua alternatif. ....	119
<b>4.40</b>	Hasil pewarnaan latar hutan. ....	120
<b>4.41</b>	Dua alternatif pose Srikandi. ....	121
<b>4.42</b>	Hasil akhir pose Srikandi. ....	122
<b>4.43</b>	Sprite animasi. ....	123
<b>4.44</b>	Hasil keseluruhan homescreen. ....	124
<b>4.45</b>	Storyboard teaser. ....	125
<b>4.46</b>	Sampul depan chapter 1. ....	127
<b>4.47</b>	Sampul belakang chapter 1. ....	128
<b>4.48</b>	Sampul depan chapter 2. ....	129
<b>4.49</b>	Sampul belakang chapter 2. ....	130
<b>4.50</b>	CD case. ....	131
<b>4.51</b>	Bagian belakang CD case. ....	131
<b>4.52</b>	Bagian depan kotak. ....	132
<b>4.53</b>	Bagian belakang kotak. ....	132



<b>5.1</b>	Konsep karakter Srikandi. ....	133
<b>5.2</b>	Pose dan gestur Srikandi. ....	134
<b>5.3</b>	Konsep karakter Amba. ....	135
<b>5.4</b>	Pose dan gestur Amba. ....	136
<b>5.5</b>	Konsep karakter Arjuna. ....	137
<b>5.6</b>	Konsep karakter Bisma. ....	138
<b>5.7</b>	Konsep karakter Dresta. ....	138
<b>5.8</b>	Konsep karakter Dropadi. ....	140
<b>5.9</b>	Homescreen Sandika. ....	141
<b>5.10</b>	Halaman pembuka chapter 1. ....	142

## DAFTAR TABEL

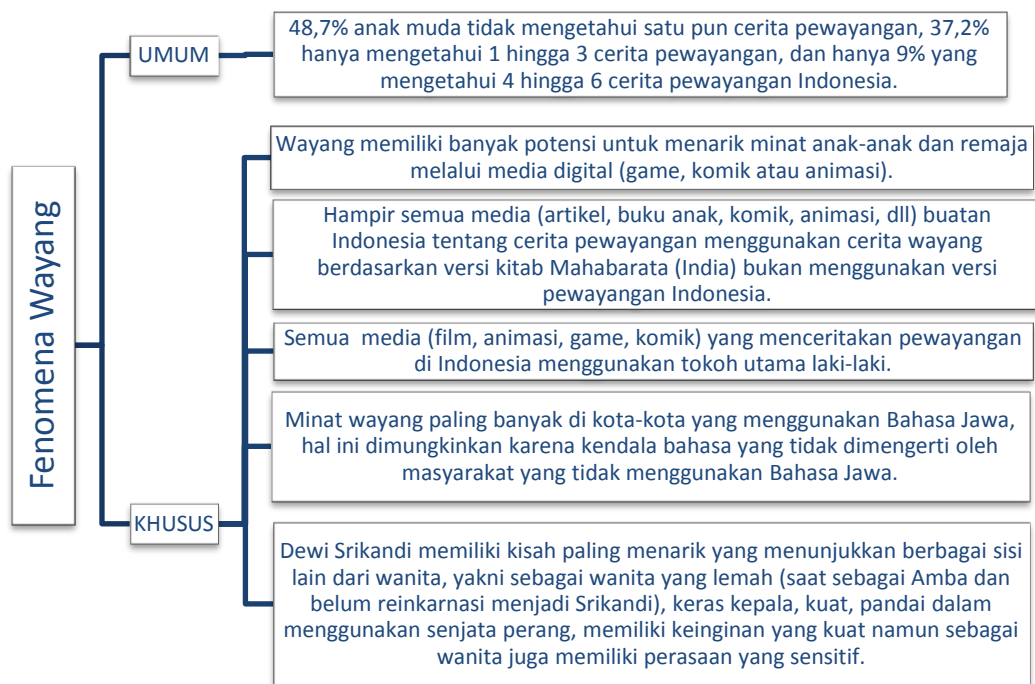
<b>4.1</b>	Konsep karakter Srikandi .....	87
<b>4.2</b>	Konsep karakter Amba .....	96
<b>4.3</b>	Konsep karakter Arjuna .....	100
<b>4.4</b>	Konsep karakter Bisma .....	106
<b>4.5</b>	Konsep karakter Ambika .....	108
<b>4.6</b>	Konsep karakter Ambalika .....	110
<b>4.7</b>	Konsep karakter Dropadi .....	112

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kisah pewayangan memiliki jalan cerita yang menarik untuk dipahami, salah satunya adalah kisah pewayangan dari Indonesia yakni dari Jawa. Berdasarkan hasil survey dari *Google Trends*<sup>1</sup>, daerah di Indonesia yang paling minat mempelajari wayang adalah Kediri, Semarang, Yogyakarta dan daerah-daerah dari Jawa lainnya. Salah satu cara untuk memperkenalkan pewayangan di



Bagan 1.1 Fenomena wayang di Indonesia.

Indonesia adalah dengan menggunakan media kreatif yakni animasi, game dan komik. Semua media tersebut memperkenalkan wayang versi kitab Mahabharata dari India sedangkan pewayangan asal Indonesia khususnya Jawa diperkenalkan

<sup>1</sup> <https://www.google.co.id/trends/explore?q=wayang>

melalui pagelaran wayang kulit, wayang orang dan buku. Komik adalah salah satu industri kreatif yang memiliki potensi cukup besar di Indonesia. Komik wayang merupakan komik asli Indonesia dan masih merupakan kebanggaan dan kejayaan komik lokal hingga saat ini. Wayang berpotensi untuk dijadikan sebagai komik. Banyak pertempuran seru, adegan aksi bertempo cepat, nama-nama senjata, dan lain-lain. Wayang memiliki banyak potensi untuk menarik pembaca, terutama anak-anak dan remaja.



**Bagan 1.2** Fenomena komik wayang di Indonesia.

Melalui komik wayang ini pembaca bisa mengetahui berbagai macam cerita perwayangan. Begitu pula dengan cerita perwayangan yang lainnya, bisa dieksplorasi melalui komik wayang ini. Melalui wayang, generasi muda dapat mengenal nilai-nilai kehidupan. Diharapkan dengan mengenal wayang yang telah diakui UNESCO sebagai World Master of Oral and Intangible Heritage of Humanity, warisan mahakarya dunia, pada 7 November 2003, Generasi muda lainnya dapat mencintai dan terus mengembangkan seni budaya wayang

Indonesia. Dalang dan dunia pewayangan penting sekali diikuti sertakan di dalam mensukseskan pembangunan bangsa Indonesia, terutama dalam tahap sekarang ini. Kedudukannya yang penting terutama terletak di dalam usaha membina mental spiritual atas jiwa dan budi pekerti kehidupan rakyat Indonesia. Sekurang-kurangnya rakyat Indonesia akan ikut memperbaiki dan mempertinggi budi pekerti, dengan jalan mempergelarkan lakon atau cerita-cerita wayang yang diwariskan oleh nenek moyang kita semua.

Namun, banyak anak muda yang tidak mengetahui bahkan tidak tertarik untuk mempelajari salah satu kebudayaan Indonesia ini. Meskipun ada beberapa tokoh pewayangan yang sangat populer hingga semua anak muda tahu tentang tokoh wayang tersebut seperti Srikandi, Arjuna dan Bima, akan tetapi tidak banyak dari mereka yang tertarik mempelajari kisahnya. Padahal, yang seharusnya dipelajari dari pewayangan adalah kisah dan watak dari wayang tersebut. Salah satu cara agar memahami kisah pewayangan adalah dengan pagelaran wayang kulit. Jika kita melihat pagelaran wayang, yang dilihat bukanlah wayangnya melainkan masalah yang tersirat di dalam wayang tersebut.<sup>2</sup> Minat wayang paling banyak di kota-kota yang menggunakan Bahasa Jawa, hal ini dimungkinkan karena kendala bahasa yang tidak dimengerti oleh masyarakat yang tidak menggunakan Bahasa Jawa.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Ir. Sri Mulyono (1983). Sebuah Tinjauan Filosofis: Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang. Jakarta: PT Gunung Agus. p. 15.

<sup>3</sup> <https://www.google.co.id/trends/explore?q=wayang>



**Gambar 1.1** Ketertarikan wayang di Indonesia (sumber: <https://www.google.co.id/trends/explore?q=wayang>)

Komik digital interaktif merupakan cara yang efektif untuk bisa mempelajari pewayangan dengan cara menyenangkan dan tidak membosankan. Selain karena menggunakan penggambaran visual yang menarik, namun bagi anak muda yang kurang tertarik membaca komik juga akan tertarik membaca komik interaktif karena mereka berinteraksi dengan komik tersebut, contohnya seperti apabila kursor mouse mereka menyentuh suatu kolom di komik tersebut, maka akan ada awan bergerak atau efek suara dan sebagainya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. 48,7 % anak muda berumur 12 s/d 25 tahun tidak mengetahui satu pun cerita wayang.
2. Lebih mengetahui kisah pewayangan versi India (Mahabharata) dibanding versi pewayangan Indonesia (Jawa dan Bali). Penyebabnya adalah:
  - Artikel pewayangan di internet menceritakan kisah versi Mahabharata.
  - Siaran televisi tentang pewayangan hanya dari India: film seri Mahabharata, animasi Little Krisna, film seri Mahadewa.
  - Komik wayang buatan Indonesia membahas pewayangan versi India bukan versi Indonesia: Garudayana karangan Is Yuniarto.
3. Anak muda luar Jawa dan Bali tidak tertarik mempelajari kisah pewayangan. Disebabkan karena menggunakan bahasa Jawa/Bali, bahkan anak muda yang



berasal dari Jawa pun tidak mengerti bahasa Jawa halus yang digunakan dalam pagelaran wayang atau buku wayang.

4. Baru ada satu media kreatif Indonesia yang berhasil membawa cerita pewayangan ke kancah internasional, itupun menggunakan kisah pewayangan versi India: komik *Garudayana* karya Is Yuniarto. Dalam arti lain belum ada cerita pewayangan asli Indonesia yang diperkenalkan ke kancah internasional.
5. Kisah wayang wanita hanya sebagai istri dewa dan tidak berperan banyak, kecuali Dewi Srikandi yang juga berperan sebagai ksatria dalam perang Baratayuda dan memiliki konflik yang berat sebagai wanita.
6. Buku cerita pewayangan tidak diminati anak-anak muda Indonesia dikarenakan hal-hal berikut:
  - Masih banyak anak muda Indonesia yang malas membaca banyak tulisan.
  - Menggunakan bahasa baku dan banyak bahasa kiasan.

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Membuat komik digital yang menggunakan animasi ringan dan efek suara.
2. Menggunakan kisah Dewi Srikandi versi pewayangan Jawa.
3. Menggunakan 2 perangkat lunak yakni *Adobe Photoshop CS6* untuk membuat ilustrasi komik dan *Construct 2* untuk pemrograman.
4. Memiliki 2 versi yakni menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
5. Suara karakter tidak berupa percakapan melainkan berupa suara yang hanya menjelaskan perasaan karakter seperti teriak ketika ketakutan, suara hembusan nafas ketika pasrah, memanggil nama karakter lain dengan nada yang sesuai dengan situasi, dan lainnya. Percakapan dijelaskan melalui balon percakapan.
6. Membuat komik digital untuk *smartphone* dan *tablet (IOS, Android, Windows)* melalui sebuah aplikasi yang tidak menggunakan banyak *memory gadget* yang digunakan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

“Bagaimana merancang komik pewayangan Indonesia tentang Srikandi yang dapat meningkatkan minat anak muda untuk mempelajari pewayangan Indonesia?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dengan adanya komik digital interaktif pewayangan Indonesia Dewi Srikandi, diharapkan anak muda Indonesia tertarik untuk memahami kisah pewayangan Indonesia dan dapat memperbaiki budi pekerti anak-anak muda Indonesia yang meneladani tokoh wayang tersebut.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

- Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi bagi perkembangan ilmu desain komunikasi visual.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- Hasil penelitian dari perancangan komik digital interaktif tentang Dewi Srikandi dapat menjadi acuan bagi anak muda Indonesia untuk lebih mengetahui pewayangan Indonesia.
- Hasil penelitian dari perancangan perancangan komik digital interaktif tentang pewayangan Indonesia dapat memperkenalkan budaya Jawa kepada anak muda dari luar Jawa.

## 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

### 1.7.1 Ruang Lingkup Studi

- **Studi Eksisting**

Mengambil contoh komik wayang dari Indonesia dan contoh komik interaktif yang memiliki angka download tertinggi.

- **Studi Literatur**

Mempelajari teori dan literatur tentang komik, animasi dan buku tentang pewayangan Indonesia: Dewi Srikandi (sebagai kisah utama), Dewi Amba, Perang Baratayuda (sebagai konflik utama), Arjuna dan Bisma. Pencarian informasi yang terkait pengembangan komik interaktif dan pencarian beberapa referensi visual dan referensi istilah.

- **Studi Komik**

Mempelajari hal-hal penting dalam pembuatan komik terutama komik digital interaktif. Diawali dengan sistem interaktif yang akan digunakan kemudian dilanjutkan dengan studi ilustrasi yang cocok untuk komik digital interaktif.

### 1.7.2 Ruang Lingkup Output

Output perancangan berupa sebuah komik digital interaktif yang bisa diakses oleh *Android*, *IOS* dan *Windows*. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semi realist dengan pewarnaan digital menggunakan *Adobe Photoshop CS6*. Berikut adalah ringkasan output yang akan dibuat:

1. Ukuran tiap halamannya adalah 720 x 1280 pixel.
2. Mengandung efek suara dan animasi ringan di tiap halaman.
3. Terdiri dari 1 halaman cover, 1 halaman ilustrasi pembuka, 200 halaman komik dengan tiap halaman mengandung 1 hingga 3 kolom komik, beserta 1 halaman penutup tentang komikus.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Penyusunan laporan berdasarkan sistematika yang mengaah kepada konsep dasar, dengan penjelasan sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang pentingnya perancangan komik digital interaktif tentang pewayangan Indonesia, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat penelitian yang dilakukan dalam perancangan.

### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas mengenai landasan teori dan eksisting tentang pewayangan dan komik interaktif digital, membahas pendalaman komunikasi dalam pewayangan dan komik interaktif digital. Meneliti asek-aspek penting perancangan komik interaktif digital.

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

Menguraikan definisi judul yang diambil, teknik sampling, jumlah dan sampel yg diambil, jenis dan sumber data, dan juga metode penelitian yang dipilih untuk digunakan.

### **BAB IV. KONSEP DESAIN**

Merupakan konsep yang menjadi acuan setiap output desain secara menyeluruh, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam menyusun perancangan komik digital interaktif tentang pewayangan Indonesia.

### **BAB V. IMPLEMENTASI DESAIN**

Menguraikan hasil akhir dari konsep desain secara menyeluruh termasuk desain karakter utama dan pendukung, desain *user interface* dan teknis.

## BAB VI. KESIMPULAN

Menguraikan apa hasil yang diperoleh setelah melakukan proses perancangan komik digital interaktif tentang pewayangan Indonesia ini.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Cerita Wayang**

Karena banyak komik dan cerita pewayangan yang mempunyai tokoh utama dewa atau ksatria pria, maka di perancangan ini digunakan kisah wayang yang mempunyai tokoh utama sesosok dewi. Dari sekian banyak kisah para wayang wanita ini, Dewi Srikandi memiliki kisah paling menarik yang menunjukkan berbagai sisi lain dari wanita, yakni sebagai wanita yang lemah (saat sebagai Amba dan belum reinkarnasi menjadi Srikandi), keras kepala, kuat, pandai dalam menggunakan senjata perang, memiliki keinginan yang kuat namun sebagai wanita juga memiliki perasaan yang sensitif.

Dari hasil riset cerita wayang-wayang perempuan, selain kisah Srikandi, wayang-wayang perempuan memiliki kisah yang sangat sederhana sebagai istri dan sebagai wanita yang lemah, selain itu juga memiliki cerita yang singkat sehingga tidak menarik untuk dijadikan plot cerita komik, salah satu contohnya adalah Dewi Sri yang tidak ada cerita tentang percintaan dan tokoh utama terlalu mudah meninggal begitu saja. Selain itu karakter Dewi Sri tidak tergambarkan secara jelas dan hanya muncul di cerita sebentar saja.

##### **2.1.2 Dewi Srikandi**

Dewi Srikandi memiliki dua versi cerita yang berbeda, yakni versi India dari kitab Mahabharata dan versi Jawa. Dalam pewayangan Jawa, dikisahkan bahwa Srikandi lahir karena keinginan kedua orangtuanya, yaitu Prabu Drupada dan Dewi Gandawati, menginginkan kelahiran seorang anak dengan normal. Kedua kakaknya, Dewi Dropadi dan Drestadyumna, dilahirkan melalui puja



semadi. Dropadi dilahirkan dari bara api pemujaan, sementara asap api itu menjelma menjadi Drestadyumna.

Dewi Srikandi sangat gemar dalam olah keprajuritan dan mahir dalam mempergunakan senjata panah. Kepandaiannya tersebut didapatnya ketika ia berguru pada Arjuna, yang kemudian menjadi suaminya. Dalam perkawinan tersebut ia tidak memperoleh seorang putra.<sup>4</sup>



**Gambar 2.1** Wayang kulit Srikandi  
(sumber: [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com))

Dewi Srikandi menjadi suri teladan prajurit wanita. Ia bertindak sebagai penanggung jawab keselamatan dan keamanan kesatrian Madukara dengan segala isinya. Dalam perang Bharatayuddha, Dewi Srikandi tampil sebagai senapati perang Pandawa menggantikan Resi Seta, kesatria Wirata yang telah gugur untuk menghadapi Bisma, senapati agung balatentara Korawa. Dengan panah Hrusangkali, Dewi Srikandi dapat menewaskan Bisma, sesuai kutukan Dewi Amba, putri Prabu Darmahambara, raja negara Giyantipura, yang dendam kepada Bisma. Dalam akhir riwayat Dewi Srikandi diceritakan bahwa ia tewas dibunuh Aswatama yang menyelundup masuk ke keratin Hastinapura setelah berakhirnya perang Bharatayuddha.

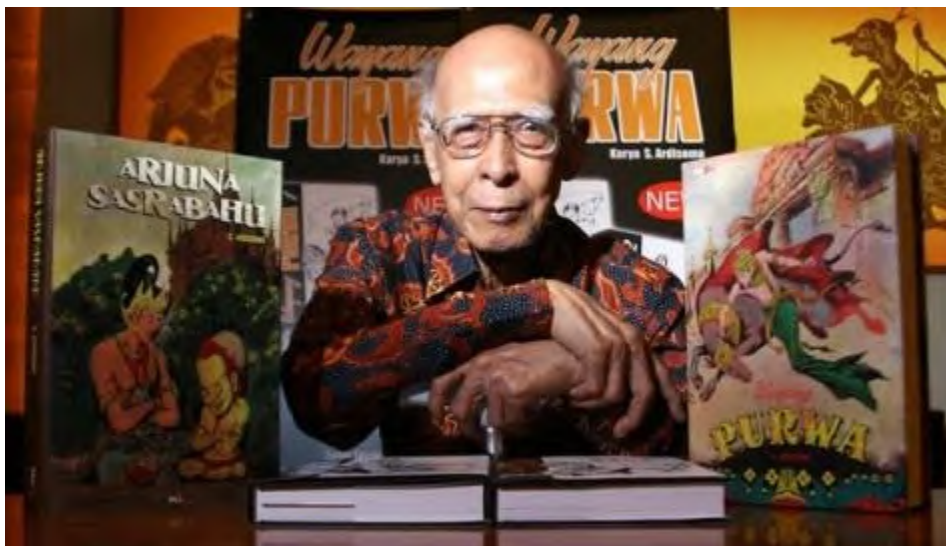
---

<sup>4</sup> Handi Timothius Kristanto. Perancangan Novel Grafis Dengan Mengadaptasi Kisah Srikandi Ksatria Putri Yang Perkasa. 2010. Surabaya

### 2.1.3 Komik

#### 2.1.3.1 Komik Wayang

Komik wayang merupakan komik yang bercerita tentang cerita wayang, seperti Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta. Komik jenis ini di Indonesia muncul di tahun 60-70-an dengan beberapa komik yang mengawali masa ini yaitu: Lahirnya Gatotkatja (Keng Po), Raden Palasara karya Johnlo, Mahabharata karya R.A Kosasih yang sangat terkenal terbitan melodi dari Bandung.



Gambar 2.2 R.A Kosasih. (sumber: [www.ciricara.com](http://www.ciricara.com))

#### 2.1.3.2 Komik Interaktif

Disebut juga dengan *motion comic*, yaitu komik yang mengandung unsur animasi ringan dan efek suara. Tiap panel mengandung beberapa efek suara, percakapan karakter, dan animasi. Kotak teks dan gelembung efek suara biasanya dihapus untuk fitur lebih dari animasi pada komik. Komik interaktif sering diliris sebagai serial pendek meliputi cerita dari seri lama atau mengambil dari novel grafis.

Motion comic biasanya memiliki aplikasi sendiri untuk smartphone dan memiliki website khusus untuk dibaca di computer. Namun, dari hasil pencarian data yang penulis lakukan, sangat sedikit motion comic yang tersedia untuk Android dan Windows. Hampir semua motion comic dibuat untuk iOS.

### 2.1.3.3 Media Komik Digital

Komik interaktif hanya bisa diakses secara digital, tidak bisa diakses melalui media cetak karena mengandung unsur animasi dan efek suara. Komik interaktif bisa diakses melalui media-media berikut:



**Gambar 2.3** Aplikasi Madefire untuk Windows. (sumber: [www.madefire.com](http://www.madefire.com))

#### 1. Website

Ada 2 macam website untuk menerbitkan komik interaktif, yaitu melalui website komik digital atau membuat website khusus untuk komik yang bersangkutan

#### 2. Aplikasi

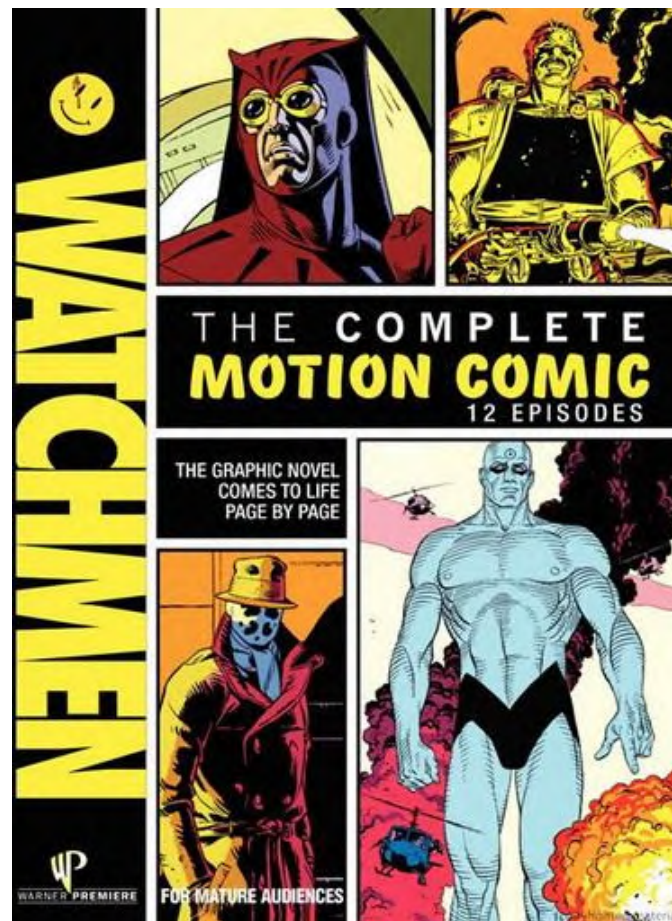
Sama seperti website, komik interaktif bisa diikuti dalam aplikasi komik yang sudah ada pada sistem Android atau iOS, contohnya adalah aplikasi Webtoon. Komik interaktif juga bisa membuat aplikasi khusus untuk komik tersebut terhitung sebagai aplikasi game.

## 2.2 Referensi

### 2.2.1 Komik

#### 2.2.1.1 The Watchmen

*The Watchmen* adalah *motion comic* dari serial film animasi pendek di Amerika pada tahun 2008 yang didasarkan pada komik seri DC: *Watchmen*, ditulis oleh Alan Moore dan diilustrasikan oleh Dave Gibbons.<sup>5</sup> Seri ini terdiri dari dua belas segmen yang diringkas dalam 25-30 menit waktu membaca. Album ini dirilis pada DVD Maret 2009 bertepatan dengan rilis film *Watchmen*.<sup>6</sup>



Gambar 2.4 The Watchmen (sumber: [www.comicbookmoviedatabase.com](http://www.comicbookmoviedatabase.com))

<sup>5</sup> Jane Halsall, R. William Edminster. *Visual media for teens*. ABC-CLIO, 2009.

<sup>6</sup> John Scott Lewinski (January 24, 2009). "Gibbons Provides New Watchmen Art; Motion Comic Goes DVD". *Wired News*. Retrieved 6 February 2012.

*The Watchmen* tidak menggunakan homescreen melainkan langsung memasuki chapter pertama dari komik tersebut, diawali dengan logo instansi (DC comics) dan dilanjutkan dengan credit terlebih dahulu lalu langsung dimulai dengan chapter 1 tanpa satu pun ilustrasi.



**Gambar 2.5** Diawali dengan logo instansi. (sumber: The Watchmen app)



**Gambar 2.6** Credit yang hanya menunjukkan 3 jasa utama. (sumber: The Watchmen app)

Episode pertama diawali dengan narasi menggunakan kotak teks dan suara dari *narrator*. Dengan transisi kamera *zoom out* secara perlahan dan sedikit rotasi.





**Gambar 2.7** Narasi dan gerakan kamera. (sumber: The Watchmen app)

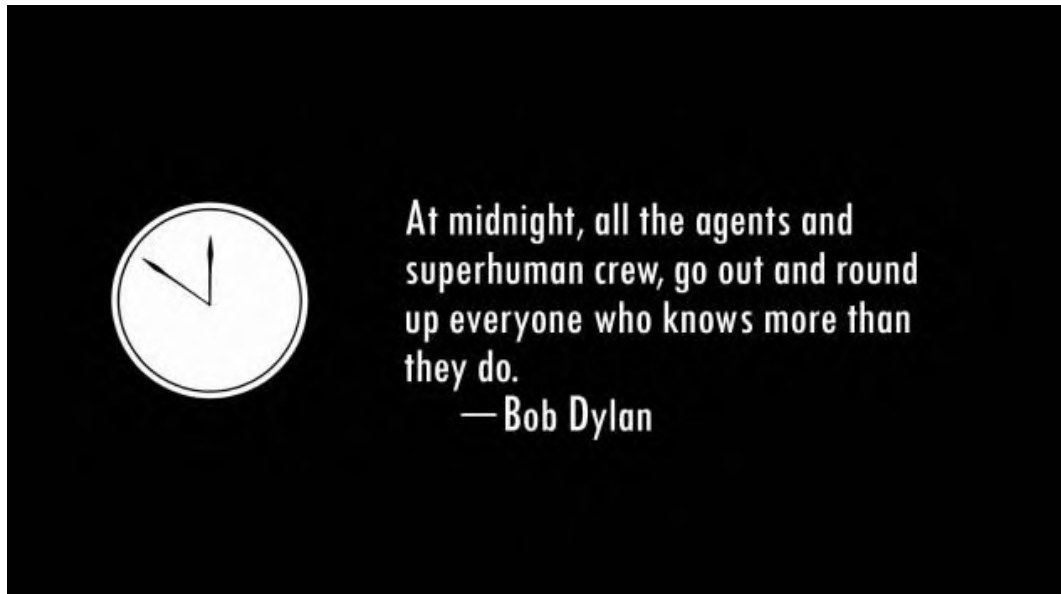
*The Watchmen* menggunakan animasi ringan dengan menggeser posisi objek, contohnya untuk menunjukkan karakter dan mobil yang berjalan. Selain itu juga bermain dengan fokus kamera.



**Gambar 2.8** Gerakan animasi ringan pada komik. (sumber: The Watchmen app)



Cerita diakhiri dengan kesimpulan *chapter* dan *credit* selain *illustrator*, *colorist* dan *narrator*.



**Gambar 2.9** Halaman terakhir komik. (sumber: The Watchmen app)

Hal-hal yang menjadi acuan dari *The Watchmen* untuk perancangan:

- a. Aplikasi diawali dengan logo instansi.
- b. Tiap episode diakhiri dengan kesimpulan cerita.
- c. Pemberian narasi dan suara karakter namun tanpa *narrator*.
- d. Gerakan kamera *zoom in* dan *zoom out*.
- e. Animasi ringan dengan menggeser posisi objek.
- f. Animasi ringan dengan memainkan fokus.
- g. Menggunakan *credit* dengan teks berukuran besar namun ditambah dengan ilustrasi di belakangnya dan diletakkan dipisah dengan komik dengan tujuan agar pembaca tidak risih saat ingin mengganti *chapter* atau memulai membaca komik.

### 2.2.1.2 The Witcher 2

Komik ini menyajikan kisah *Geralt of Rivia* – seorang pembunuh monster profesional. Mengandung *visual effect*, pertempuran monster dan akan mengajak pembaca terjerat dalam dunia *The Witcher*.



Gambar 2.10 *The Witcher 2: Assassins Edition Kings*. (sumber: itunes.apple.com)

*The Witcher 2* mengandung fitur-fitur menarik, alur cerita dewasa yang mendefinisikan standar baru yang realistis dan permainan narasi yang non-linear. Fitur sistem tempur yang unik menggabungkan elemen taktis yang mendalam dengan aksi dinamis. Selain itu, mesin ultra-modern menyediakan visual yang menarik dan canggih dalam komik ini. Komik ini juga memiliki soundtrack yang tepat dari game asli juga dengan efek ambient yang sangat bagus. Soundtrack dari game itu sendiri mengalir dengan baik bersama komik.

*Homescreen* komik ini berupa ilustrasi sampul dengan efek asap yang bergerak. Di ujung kanan bawah terdapat lekukan kertas yang menarik pembaca untuk membukanya, maka itu adalah awal untuk membaca komik *chapter* pertama.



**Gambar 2.11** *Homescreen The Witcher 2.* (sumber: The Witcher 2 app)

Setelah *homescreen*, ditunjukkan halaman *How To* untuk memberitahu pembaca apa yang bisa mereka lakukan untuk membalik tiap halaman komik yakni dengan menggeser secara horizontal atau dengan menyentuh layar.

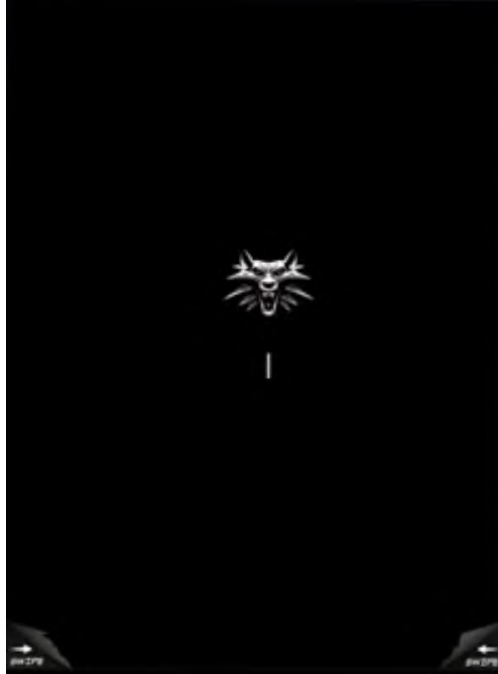


**Gambar 2.12** Halaman *How To* pertama.  
(sumber: The Witcher app)



**Gambar 2.13** Halaman *How To* kedua.  
(sumber: The Witcher app)

Setelah itu ada halaman yang menjelaskan nomor *chapter* beserta logo *The Witcher 2*.



**Gambar 2.14** Nomor chapter. (sumber: The Witcher 2 app)

Sama seperti *The Watcher*, komik ini menggunakan efek *zoom in* dan *zoom out* untuk dramatisasi pada kamera. Selain itu komik ini juga menggunakan gerakan horizontal pada kamera untuk adegan-adegan tertentu dengan kecepatan yang berbeda, contoh untuk adegan karakter yang akan diserang oleh hewan buas dalam waktu yang dekat maka kamera akan bergerak dari hewan menuju karakter dengan gerakan yang cepat.

Komik ini memiliki kolom-kolom seperti komik konvensional pada umumnya. Kolom-kolom tersebut bergeser secara horizontal dan vertical lalu bergantian, contohnya ketika kolom pertama bergerak dari atas maka kolom berikutnya bergerak dari kiri.



**Gambar 2.15** Zoom out untuk memperkuat suasana. (sumber: The Witcher 2 app)



**Gambar 2.16** Transisi kolom. (sumber: The Witcher 2 app)

Hal-hal yang menjadi acuan dari *The Witcher 2* untuk perancangan:

- a. Gaya gambar dan pewarnaan.
- b. Penggunaan musik *ambience*.
- c. Penggunaan *sound effect* pada tiap gerakan karakter.
- d. Penggunaan *sound effect* setiap berganti halaman (suara kertas).
- e. Logo instansi pada awal aplikasi.
- f. Ilustrasi karakter utama pada *homescreen* dengan animasi ringan.
- g. Halaman *How To* di *chapter* pertama (*prologue*).
- h. Keterangan nomor dan judul *chapter*.
- i. Pembaca mengganti halaman dengan menyentuh layar (*tap anywhere*).
- j. Transisi kolom secara menggunakan 2 metode:
  - Bergeser dari atas, kiri atau kanan.
  - *Opacity*.
- k. Transisi antar halaman menggunakan 6 metode:
  - Bergeser dari kanan atau kiri.
  - *Fade out to black*.
  - *Fade in from black*.
  - *Fade out to white*.
  - *Fade in from white*.
  - *Opacity*.
- l. Transisi speech balloon menggunakan 2 metode:
  - Bergeser dari kanan atau kiri.
  - *Opacity*.



### 2.2.1.3 Garudayana



**Gambar 2.17** Komik Garudayana karya Is Yuniarto (sumber: [www.facebook.com](http://www.facebook.com))

Garudayana adalah komik bergenre fantasi semua elemen dunia yang ada di dalamnya bersifat imajinasi dan tercipta karena inspirasi dari dunia nyata, tidak ada referensi khusus melainkan batasan - batasan dasar yang menjadi rujukan dalam mendesain semua elemen dunia. Penggunaan bahasa Sansekerta dan aksara Devanagari juga merupakan bentuk upaya tersebut.

Dari segi cerita, Garudayana Saga pada dasarnya mengadaptasi kisah Mahabarata baik dari versi pewayangan maupun versi India-nya namun dilakukan sedikit penyesuaian dengan selera pembaca saat ini. Contohnya seperti kemampuan Antareja yang dapat membunuh lawan dengan menjilat jejak kaki lawan diganti dengan kuku beracun.



Garudayana Saga mengadaptasi berbagai macam motif batik dan juga wayang kulit. Motif - motif seperti cemukiran, tumbuhan dan motif parang sering digunakan sebagai unsur dekoratif pada halaman dan panel - panel dalam komik.



**Gambar 2.18** Konsep karakter yang tidak sama dengan wayang sebenarnya. (sumber: [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com))

Karakter pada komik ini tidak mengikuti bentuk wayang aslinya, contohnya karakter Petruk, Gareng dan Bagong yang memiliki konsep wajah yang berbeda dengan wayang mereka. Selain itu, karakter-karakter pada Garudayana memiliki khas yang unik dengan warna dan gaya rambut yang berbeda dengan kriteria wayang Indonesia yakni seperti karakter Arjuna yang aslinya memiliki rambut hitam, di komik ini menjadi putih. Hal ini untuk mempermudah pembaca untuk mengingat karakter tersebut.



**Gambar 2.19** Karakter Arjuna pada Garudayana.  
(sumber: [www.goodreads.com](http://www.goodreads.com))

Karakter-karakter pada Garudayana juga mengalami menyederhanaan pada kostum dan hiasan dari wayang aslinya. Seperti mahkota Arjuna di atas yang disederhanakan menjadi hiasan di samping kepala.

Hal-hal yang menjadi acuan dari Garudayana untuk perancangan:

- Mengadaptasi berbagai macam motif batik dan juga wayang kulit.
- Menggunakan cemukiran, tumbuhan dan motif parang sebagai unsur dekoratif pada halaman dan panel.
- Konsep karakter yang tidak sama persis dengan wayang,
- Konsep karakter yang disederhanakan dari wayang aslinya.
- Warna dan gaya rambut karakter sebagai ciri khas karakter tersebut.

## 2.2.2 Karakter

### 2.2.2.1 Srikandi

Desain untuk Srikandi mengambil acuan dari beberapa foto wayang orang. Seperti postur tubuh, pose, wajah, ekspresi dan kostum.

#### 1. Wajah



**Gambar 2.20** Detail *make up* mata dan alis Srikandi. (sumber: [www.pixoto.com](http://www.pixoto.com))

Hasil dari penelusuran, Srikandi memiliki tatapan mata yang sayu dan alis yang tajam. Untuk *make up*, Srikandi identik dengan warna merah pada mata, pipi dan bibirnya.



**Gambar 2.21** *Make up* Srikandi. (sumber: [www.online-instagram.com](http://www.online-instagram.com))



**Gambar 2.22** *Make up* Srikandi identik dengan warna merah.  
(sumber: pasargedhe.wordpress.com)

Untuk bentuk wajah, Srikandi memiliki wajah yang lonjong. Serta warna kulit kuning langsung. Selain itu, berdasarkan foto-foto di atas dapat disimpulkan bahwa Srikandi memiliki rambut yang lurus, hitam dan panjang.

Kesimpulan konsep yang didapatkan dari referensi:

- a. Wajah lonjong
- b. Kulit warna kuning langsung
- c. Mata: sayu, pointed eyes, tatapan tajam
- d. Alis: tajam, tebal
- e. *Make up*: *eyeshadow* merah, bibir merah, *eyeliner* tebal

## 2. Proporsi tubuh, kostum dan asesoris

Dari foto-foto Srikandi dalam bentuk wayang orang, aktris yang berperan menjadi Srikandi hampir semuanya memiliki postur tubuh yang tinggi.





**Gambar 2.23** Proporsi tubuh Srikandi yang tinggi.  
(sumber: hot.detik.com)

Kostum Srikandi memiliki khas tersendiri karena hampir semua kostum wayang orang Srikandi memiliki atribut yang sama, seperti campuran warna merah, hitam dan emas, lalu atasan warna hitam, kalung emas, hiasan pada lengan atas dan mahkota



**Gambar 2.24** Kostum Srikandi identik dengan merah, hitam dan emas.  
(sumber: nisastra.blogspot.com)

Dari hasil penelusuran, selendang yang digunakan Srikandi berwarna merah atau kuning. Selain itu juga dikumpulkan hasil penelusuran dari Sosialisasi Wayang Orang Sriwedari tentang kostum Srikandi yang mereka gunakan. Dari Sosialisasi Wayang Orang Sriwedari, penulis mengambil desain mahkota Srikandi dan menyederhanakannya.



**Gambar 2.25** Kostum dan mahkota wayang orang Srikandi. (sumber: Sosialisasi Wayang Orang Sriwedari)

Kesimpulan konsep yang didapatkan dari referensi:

- a. Menggunakan mahkota emas yang disederhanakan.
- b. Kembangan hitam.
- c. Selendang merah untuk membawa wadah anak panah.
- d. Selendang kuning yang diikat dipinggul.
- e. Rambut hitam, panjang dan lurus.
- f. Hiasan emas pada lengan atas dan pergelangan tangan.
- g. Tubuh tinggi, langsing namun sedikit berisi.

#### 2.2.2.2 Arjuna

Arjuna memiliki karakter yang lemah lembut. Gerak-geriknya gemulai, tenaganya tidak sekuat Bisma atau ksatria lainnya tetapi keahliannya dalam memanah tidak bisa diragukan. Dalam pertunjukan wayang orang terkadang wayang Arjuna diperagakan oleh wanita karena karakternya yang gemulai dan memiliki wajah yang lembut.

Kostum Arjuna terinspirasi dari beberapa foto wayang orang.



**Gambar 2.26** Referensi Kostum Arjuna. (sumber: [www.indonesiakaya.com](http://www.indonesiakaya.com))

Dari penelusuran foto-foto wayang orang Arjuna, dapat disimpulkan beberapa atribut khas yang digunakan Arjuna.



**Gambar 2.27** Referensi kostum Arjuna (sumber: [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com))



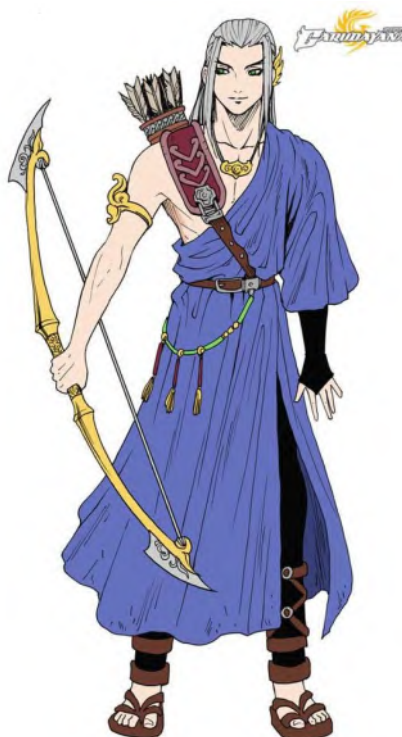
**Gambar 2.28** Referensi kostum Arjuna (sumber: [www.fotografindo.com](http://www.fotografindo.com))



Dari ketiga referensi yang didapat, Arjuna memiliki 6 atribut khas dalam kostumnya, yakni:

- a. Kalung perak yang menyambung ke belakang.
- b. Pengikat tempat panah yang terikat menyamping dan *vertical*.
- c. Kaki yang tertutup sebelah oleh kain.
- d. Selendang kuning di pinggul.
- e. Pelindung telinga dengan hiasan seperti anting berwarna kuning keemasan.
- f. Hiasan di sabuk

Wayang Arjuna memiliki badan yang kekar, namun dalam komik Garudayana, karakter Arjuna digambarkan memiliki badan yang tidak terlalu kekar dan sedikit kurus. Selain itu karakter Arjuna di Garudayana juga memiliki kulit putih pucat dengan warna rambut putih.



**Gambar 2.29** Konsep karakter Arjuna pada komik Garudayana.  
(sumber: [www.pitoyo.com](http://www.pitoyo.com))

Dari referensi di atas, yang menjadi acuan dalam perancangan ini adalah:

- a. Kostum Arjuna:
  - Kalung perak yang menyambung ke belakang.
  - Pengikat tempat panah yang terikat menyamping dan *vertical*.
  - Kaki yang tertutup sebelah oleh kain.
  - Selendang kuning di pinggul.
  - Pelindung telinga dengan hiasan seperti anting berwarna kuning keemasan.
  - Hiasan di sabuk.
- b. Kulit putih pucat.
- c. Rambut berwarna khas selain hitam.
- d. Rambut lurus dan panjang.
- e. Badan yang tidak terlalu kekar dan sedikit kurus.

### **2.2.3 Environment**

Kisah Srikandi mengambil lokasi di Jawa Tengah, berikut adalah konsep environment berdasarkan daerah Jawa Tengah.

#### **2.2.3.1 Environment Alam**

Hutan Curug Sewu, Kendal. Curug Sewu berada di area Kabupaten Kendal. Curug Sewu merupakan salah satu area hutan terluas di Jawa Tengah yang masih tersisa. Yang menjadi acuan dari Curug Sewu adalah:

- a. Air terjun yang tinggi.
- b. Jurang hijau yang tidak terlalu curam.
- c. Hutan hujan yang lebat.
- d. Bebatuan pada sungai.
- e. Berada di pegunungan.
- f. Iklim yang sejuk.



**Gambar 2.30** Hutan Curug (sumber: <http://libregraphics.asia/>)

Dataran tinggi Dieng sebagai Kurukshetra, lokasi perang Baratayuda. Dataran Tinggi Dieng adalah kawasan vulkanik aktif di Jawa Tengah, yang masuk wilayah Kabupaten Banjarnegara dan Kabupaten Wonosobo. Letaknya berada di sebelah barat kompleks Gunung Sindoro dan Gunung Sumbing.



**Gambar 2.31** Dataran tinggi Dieng (sumber: [uniquipost.com](http://uniquipost.com))

Dieng memiliki Ketinggian rata-rata adalah sekitar 2.000 m di atas permukaan laut. Suhu berkisar 12—20 °C di siang hari dan 6—10 °C di malam hari. Pada musim kemarau (Juli dan Agustus), suhu udara dapat mencapai 0 °C di pagi hari dan memunculkan embun beku yang oleh penduduk setempat disebut

bun upas ("embun racun") karena menyebabkan kerusakan pada tanaman pertanian.<sup>7</sup>

Yang menjadi acuan dari Dieng adalah:

- a. Saat perang Baratayuda, suasana yang digunakan adalah pagi hari saat musim kemarau dan suhu udara mencapai 0 °C sehingga membuat perang menjadi dingin dan bisa memberi beberapa dramatisasi adegan dingin seperti asap yang keluar dari mulut.
- b. Pasukan Pandawa datang dari Gunung Sindoro sedangkan pasukan Kurawa datang menyerang dari Gunung Sumbing.



**Gambar 2.32** Sungai Klawing (sumber: <http://infobanyumas.com/>)

Sungai Gangga, mengambil sungai Klawing sebagai referensi. Sebenarnya sungai Gangga yang asli terdapat di India karena cerita asal Srikandi adalah dari India (kitab Mahabharata) namun karena dalam versi pewayangan Indonesia mengambil lokasi Jawa Tengah maka sungai Klawing dijadikan referensi untuk penggambaran sungai Gangga. Berlokasi di Purbalingga, sungai Klawing sebagai sungai Gangga memiliki banyak bebatuan besar dengan kedalaman air yang dangkal. Sungai inilah yang sering dikunjungi Srikandi, di sini juga tempat Amba merenung tentang nasibnya.

Terletak di Kecamatan Paranggupito, sebuah daerah di ujung selatan Wonogiri, Jawa Tengah. Berjarak 40 km dari pusat kota Wonogiri. Yang menjadi ciri khas pantai ini adalah terdapat bukit-bukit di atas karang.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> *Central Java hand book (2 ed.). Indonesia: Provincial Government of Central Java. 1983.*

Acuan dari sungai Klawing:

- a. Bebatuan besar pada sungai.
- b. Arus sedang.
- c. Memiliki beberapa air terjun kecil.
- d. Memiliki bukit-bukit di atas karang.



**Gambar 2.33** Pantai Sembukan (sumber: <http://jatengprov.go.id/>)

Pantai ini akan digunakan dalam adegan saat Srikandi melatih kemampuannya bersama Arjuna karena keadaan karang-karang besar terlihat menantang untuk dijadikan tempat latihan sehingga menunjukkan betapa terampilnya Srikandi dan Arjuna.

Acuan dari pantai Sembukan:

- a. Karang dan bebatuan besar.
- b. Pasir berwarna coklat gelap.
- c. Memiliki perbukitan dan jurang di sekitar pantai.
- d. Warna laut yang biru dan jernih.

---

<sup>8</sup> Budparjtg. Sen, 28/09/2015 - 07:19. <http://jatengprov.go.id/id/wisata/hamparan-karang-bertabur-mitos-di-pantai-sembugan>. Wonogiri.

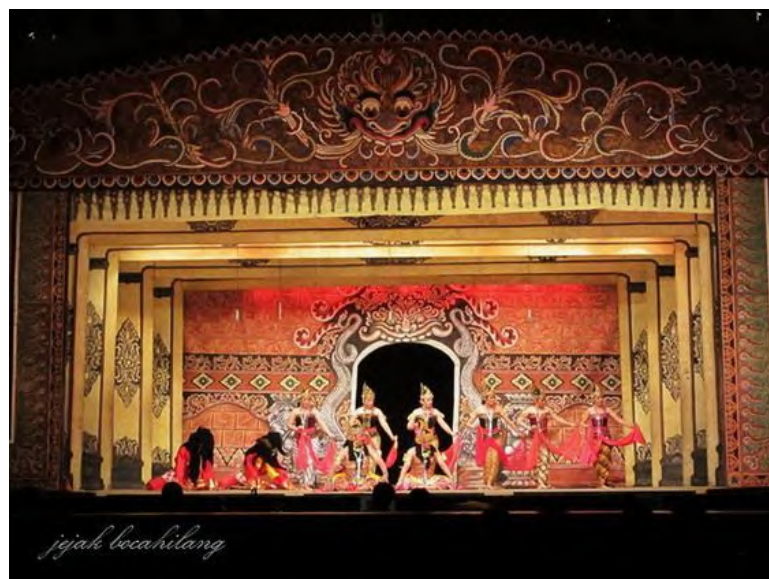


### 2.2.3.2 Environment Buatan

Environment buatan pada perancangan ini mengambil acuan dari panggung pagelaran wayang orang sebagai interior gedung. Kemudian menggunakan arsitektur candi sebagai acuan untuk arsitektur luar gedung.



**Gambar 2.34** Referensi interior bangunan. (sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))



**Gambar 2.35** Referensi interior bangunan. (sumber: [jejak-bocahilang.com](http://jejak-bocahilang.com))



**Gambar 2.36** Referensi interior bangunan. (sumber: jatengonline.com)

Interior bangunan yang mengacu pada referensi:

- a. Pilar-pilar berbentuk balok dengan ukiran di sisi pilar.
- b. Karpet panjang dari gerbang candi menuju ruangan.
- c. Dinding terbuat dari kayu dan batu dengan ukiran batik.
- d. Alas bangunan terdiri dari kayu dan karpet.
- e. Menggunakan warna coklat, merah, hitam, oranye dan biru.

Referensi untuk arsitektur bangunan menggunakan candi Kalasan. Candi Kalasan terletak di Desa Kalibening, Tirtamani, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya sekitar 16 km ke arah timur dari kota Yogyakarta. Bangunan candi diperkirakan berada pada ketinggian sekitar duapuluh meter diatas permukaan tanah, sehingga tinggi keseluruhan bangunan candi mencapai 34 m. Candi Kalasan berdiri diatas alas berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 45x45 m yang membentuk selasar di sekeliling candi. Di setiap sisi terdapat tangga naik ke emperan candi yang dihiasi sepasang kepala naga pada kakinya. Di hadapan anak tangga terbawah terdapat hamparan lantai dari susunan batu. Di depannya kaki tangga dipasang lempengan batu yang tipis dan halus dengan bentuk berlekuk-lekuk.

Bangunan candi secara keseluruhan berbentuk empat persegi panjang berukuran 34x 45 m, terdiri atas ruang utama yang berbentuk bujur sangkar dan bilik-bilik yang menjorok keluar di tengah keempat sisinya. Dinding di sekeliling kaki candi dihiasi dengan pahatan bermotif kumuda, yaitu daun kalpataru yang keluar dari sebuah jambangan bulat.



**Gambar 2.37** Candi Kalasan. (sumber: [www.jogjabiz.com](http://www.jogjabiz.com))

Candi Kalasan memiliki 4 buah pintu yang terletak di keempat sisi, namun hanya pintu di sisi timur dan barat yang mempunyai tangga untuk mencapai pintu dan hanya pintu di sisi timur yang merupakan pintu masuk ke ruang utama di tengah candi. Dilihat dari letak pintu utamanya tersebut dapat dikatakan bahwa Candi Kalasan menghadap ke timur. Di sepanjang dinding candi terdapat cekungan-cekungan yang berisi berbagai arca, walaupun tidak semua arca masih berada di tempatnya. Diatas semua pintu dan cekungan selalu dihiasi dengan pahatan bermotif Kala. Tepat di atas ambang pintu, di bawah pahatan Kalamakara, terdapat hiasan kecil berupa wanita bersila memegang benda di kedua belah tangannya. Relung-relung di sisi kiri dan kanan atas pintu candi dihiasi dengan sosok dewa dalam posisi berdiri memegang bunga teratai.

Atap candi ini berbentuk segi delapan dan bertingkat dua. Ruang utama candi berbentuk bujur sangkar dan mempunyai pintu masuk di sisi timur. Di dalam ruangan tersebut terdapat susunan batu bertingkat yang dahulu merupakan



tempat meletakkan patung Dewi Tara. Diperkirakan bahwa patung tersebut terbuat dari perunggu setinggi sekitar enam meter. Menempel pada dinding barat, di belakang susunan batu tersebut terdapat semacam altar pemujaan.<sup>9</sup> Acuan untuk perancangan ini yakni:

- a. Bangunan terdiri dari bebatuan.
- b. Terdiri atas ruang utama yang berbentuk bujur sangkar dan bilik-bilik yang menjorok keluar di tengah keempat sisinya.
- c. Dinding di sekeliling kaki candi dihiasi dengan pahatan bermotif kumuda, yaitu daun kalpataru yang keluar dari sebuah jambangan bulat.
- d. Memiliki 1 pintu di tiap sisi bangunan.
- e. Memiliki tangga pada 2 pintu utama (depan dan belakang).
- f. Terdapat cekungan-cekungan yang berisi berbagai arca di sepanjang dinding.
- g. Diatas semua pintu dan cekungan selalu dihiasi dengan pahatan bermotif Kala.
- h. Atap berbentuk segi delapan dan bertingkat dua.
- i. Terdapat altar pemujaan.
- j. Di setiap sisi terdapat tangga naik ke emperan candi yang dihiasi sepasang patung hewan.
- k. Di hadapan anak tangga terbawah terdapat hamparan lantai dari susunan batu.
- l. Di depannya kaki tangga dipasang lempengan batu yang tipis dan halus dengan bentuk berlekuk-lekuk.

---

<sup>9</sup> Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. [http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-yogyakarta-candi\\_kalasan](http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-yogyakarta-candi_kalasan). 2014.

## **2.3 Konsep Bisnis**

### **2.3.1 Google Play**

*Google Play* adalah layanan konten digital milik Google yang melingkupi toko daring untuk produk-produk seperti musik/lagu, buku, aplikasi, permainan, ataupun pemutar media berbasis awan. Layanan ini dapat diakses baik melalui web, aplikasi android (Play Store), dan Google TV.

Konten yang telah dibeli tersedia pada seluruh platform-platform di atas[2] Google Play mulai dikenalkan pada bulan Maret 2012 sebagai pengganti dari Android Market dan Layanan Musik Google.<sup>10</sup>

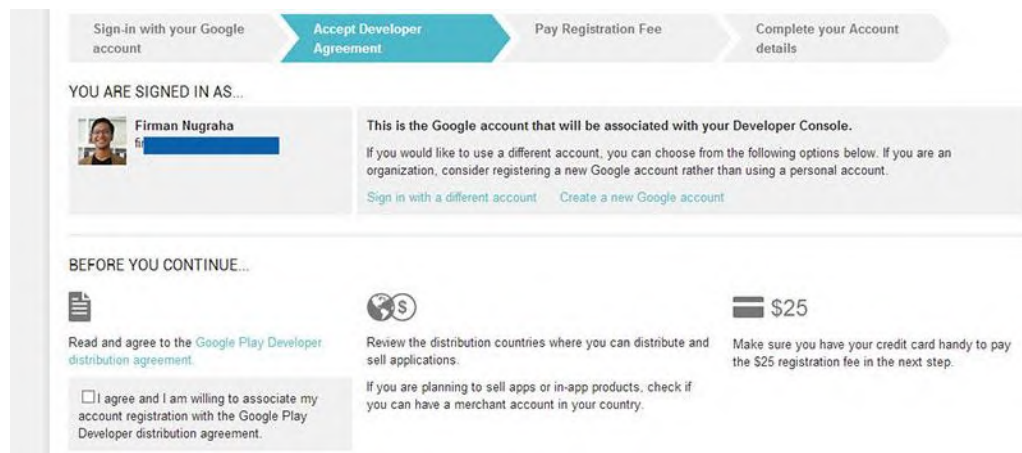
### **2.3.2 Google Play Developer Console**

*Google Play Developer Console* berfungsi sebagai tempat untuk melakukan hampir semua urusan mengunggah dan merilis aplikasi di Google Play.

1. Masuk ke halaman [play.google.com/apps/publish](https://play.google.com/apps/publish).
2. Pembuat aplikasi akan diminta untuk login menggunakan akun Google miliknya, jika belum memilikinya maka harus mendaftar terlebih dahulu.
3. Masuk ke bagian "Accept Developer Agreement". Centang box persetujuan perjanjian setelah membaca detail perjanjiannya.
4. Setelahnya akan diminta mengisi detail kartu kredit untuk membayar biaya registrasi sebesar \$25 (sekitar Rp. 260.000). Biaya registrasi ini hanya perlu dibayar sekali saja.
5. Setelah detail kartu kredit terverifikasi dan pembayaran sudah dilakukan, maka akan diminta untuk melengkapi detail akun.

---

<sup>10</sup> "Tentang Google Play - Google Play Help". Support.google.com. 2012-03-07.



**Gambar 2.38** *Google Play Developer Console.*  
(sumber: <http://teknojurnal.com/tutorial-mendaftarkan-aplikasi-di-google-play/>)

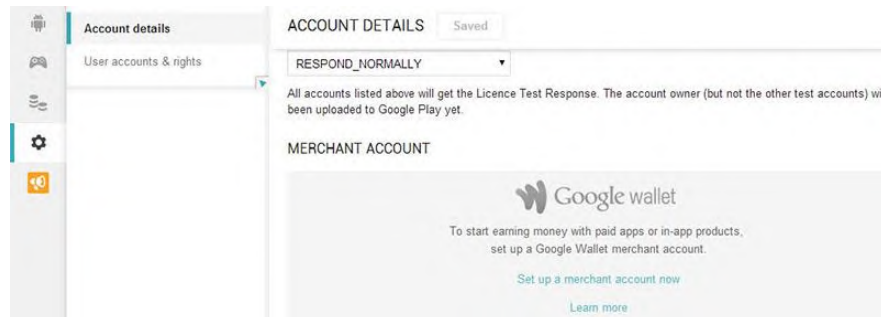
Selama pemilik aplikasi memiliki kartu kredit tidak akan ada masalah. Setelah sukses melakukan registrasi dapat langsung mengakses *Google Play Developer Console*.

### 2.3.3 Akun merchant Google Wallet

Registrasi di *Google Play Developer Console* saja belum cukup karena hanya dapat merilis aplikasi gratis di *Google Play*. Agar dapat merilis aplikasi berbayar dan menggunakan fitur in-app billing dari Google dalam aplikasi harus membuat akun merchant *Google Wallet* melalui *Google Play Developer Console*. Pembuatan akun merchant *Google Wallet* tidak dikenakan biaya dan proses registrasinya cepat. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Klik tautan “*Set up a merchant account now*” di menu “*Settings*” > “*Account details*” di *Google Play Developer Console*.
2. Isi detail data untuk registrasi akun merchant *Google Wallet*. Seharusnya sebagian besar data yang diminta sudah terisi secara otomatis.

3. Registrasikan data dan selanjutnya akun merchant Google Wallet akan aktif.



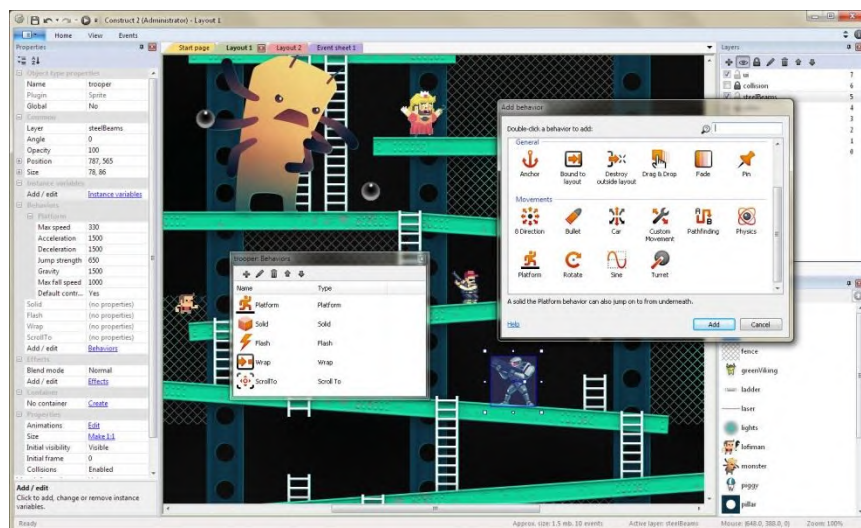
**Gambar 2.39** Akun merchant Google Wallet.

(sumber: <http://teknojurnal.com/tutorial-mendaftarkan-aplikasi-di-google-play/>)

## 2.4 Perangkat Lunak

### 2.4.1 Construct 2

*Construct 2* adalah software editor game 2D berbasis HTML5, yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. Hal ini ditujukan terutama pada non-programmer, mempermudah pembuatan dari game secara drag-and-drop menggunakan editor visual dan sistem logika berbasis perilaku.<sup>11</sup>



**Gambar 2.40** Halaman *Construct 2*. (sumber: [www.scirra.com](http://www.scirra.com))

<sup>11</sup> Scirra. Create games with Construct 2. <https://www.scirra.com/construct2>

Metode utama dari pemrograman dan aplikasi dalam *Construct 2* adalah melalui '*event sheets*', yang mirip dengan yang digunakan dalam bahasa pemrograman. Setiap *event sheets* memiliki daftar *events*, yang berisi pernyataan kondisional atau pemicu. Setelah ini terpenuhi, *actions* atau *functions* dapat dilakukan.<sup>12</sup>

Platform yang dapat menggunakan hasil dari *Construct 2* adalah Google Chrome, Firefox, Internet Explorer 9+, Safari 6+ dan Opera 15+, Safari untuk iOS 6+, Chrome dan Firefox for Android, Windows Phone 8+, BlackBerry 10+ dan Tizen.

Selain itu, *Construct 2* dapat mengekspor ke beberapa pasar online dan platform seperti Facebook, Chrome Web Store, Firefox Marketplace, Amazon Appstore, Scirra's own Arcade dan Kongregate.<sup>13 14</sup>

#### 2.4.2 Walk Band



Gambar 2.41 Walk Band. (sumber: www.playstore.com)

<sup>12</sup> How Events Work. (n.d) retrieved 2/25/2014, from Scirra Web Site: <https://www.scirra.com/manual/75/how-events-work>

<sup>13</sup> Scirra. Supported platforms. retrieved 5/20/2014, from Scirra Web Site: <https://www.scirra.com/manual/168/supported-platforms>

<sup>14</sup> Burton A. (2012, December, 17). How to Export to Kongregate/How to Upload to Kongregate. retrieved 5/20/2014, from Scirra Web Site: <https://www.scirra.com/tutorials/424/how-to-export-to-kongregatehow-to-upload-to-kongregate>

*Walk Band* adalah sebuah aplikasi untuk mengonversi perangkat Android menjadi miniatur orkestra yang dapat dibawa kemana saja dan dimainkan kapan pun.

Aplikasi ini memiliki banyak fitur, termasuk kemungkinan menggunakan satu atau dua baris tombol piano, menggunakan multisentuhan (hanya untuk sistem operasi versi 2.1 atau lebih baru), atau merekam lagu yang dimainkan dan menyimpannya pada ponsel. Masing-masing instrumen ini memiliki karakteristik atau kekhasan sendiri, tapi umumnya setiap instrumen mudah untuk dimainkan.<sup>15</sup>

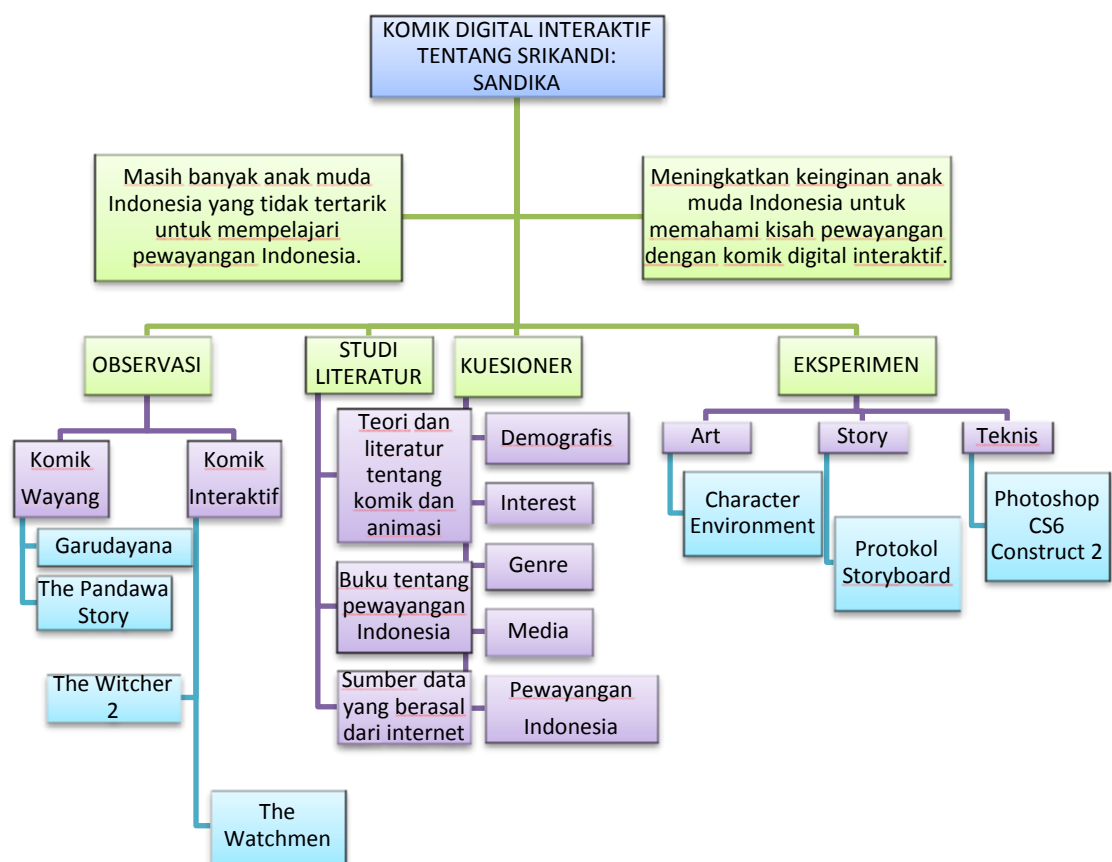
---

<sup>15</sup> Revontutlet Studio. Mainkan piano, gitar atau drum pada perangkat Android. <http://walk-band.id.uptodown.com/android>

## BAB III

### METODE RISET

#### 3.1 Diagram Riset



Bagan 3.1 Diagram riset perancangan.

#### 3.2 Metode Penelitian

##### 3.2.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan memperhatikan komik-komik interaktif dengan sistem animasi yang berbeda dan memahami reaksi pembaca terhadap tiap

komik untuk mengetahui jenis komik mana yang paling menarik dan mudah dipahami pembaca.

### **3.2.2 Studi Literatur**

1. Teori dan literatur tentang komik, animasi.
2. Buku tentang pewayangan Indonesia:
  - Dewi Srikandi (kisah utama)
  - Dewi Amba
  - Perang Baratayuda (konflik utama)
  - Arjuna
  - Bisma
3. Sumber data yang berasal dari internet, pencarian informasi yang terkait pengembangan komik interaktif dan pencarian beberapa referensi visual dan referensi istilah.

### **3.2.3 Kuesioner**

Dibagikan kepada beberapa anak muda Indonesia dari segala penjuru untuk mengetahui minat akan komik dan pewayangan. Fungsi dari kuesioner ini adalah:

1. Menentukan rata-rata umur, jenis kelamin dan daerah asal yang menyukai komik atau pewayangan.
2. Mengetahui hal apa yang menarik bagi mereka tentang komik.
3. Mengetahui genre komik paling populer di kalangan anak muda.
4. Mengetahui media yang paling sering mereka gunakan untuk membaca komik.
5. Mengetahui seberapa paham anak muda mengenai pewayangan Indonesia.



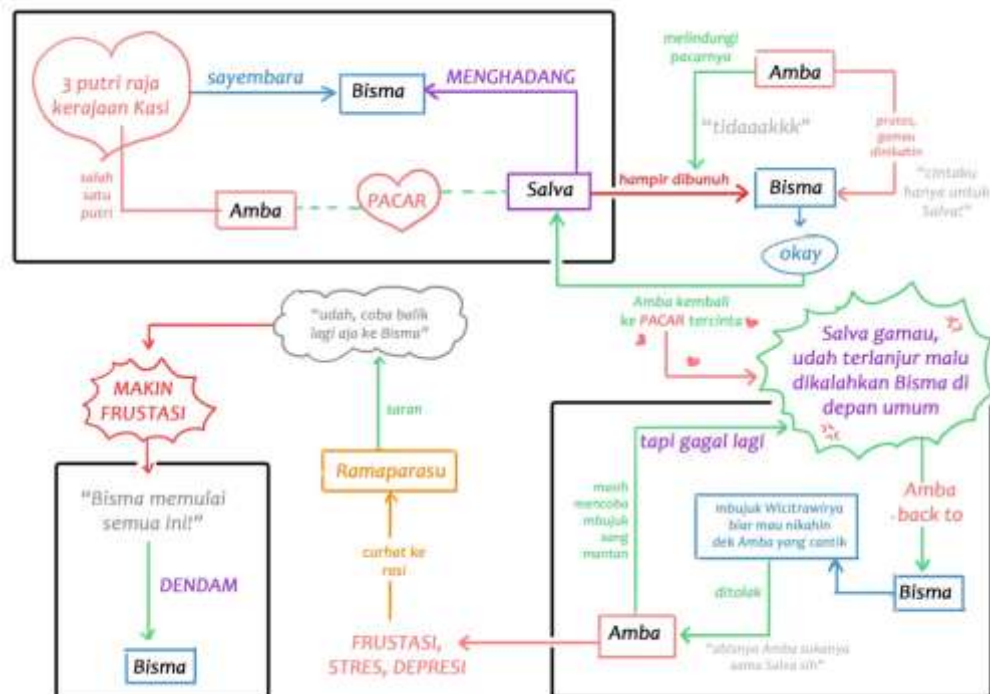
### 3.2.4 Eksperimen

Bertujuan untuk menemukan cerita, gaya gambar dan animasi yang ergonomis untuk komik interaktif pewayangan.

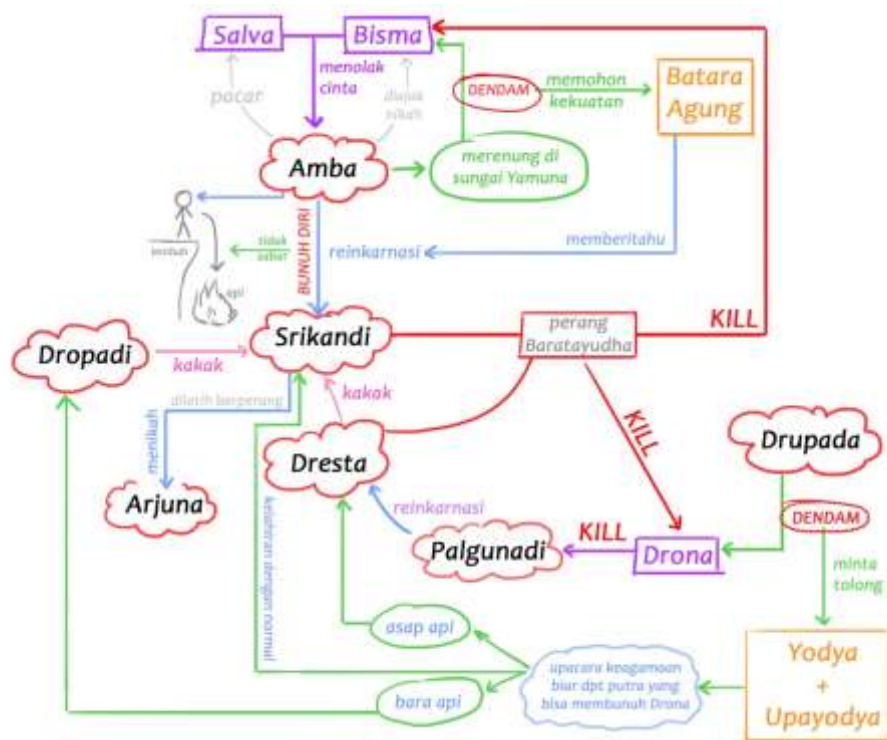
#### 3.2.4.1 Story

##### 1. Protokol

Eksperimen diawali dengan membuat beberapa sketsa protokol cerita Dewi Amba dan Dewi Srikandi.



Gambar 3.1 Sketsa protokol cerita tentang Dewi Amba. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 3.2** Sketsa protokol cerita tentang Dewi Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 3.3** Perbaikan sketsa protokol cerita Dewi Amba. (sumber: dokumen pribadi)

## 2. *Storyboard*

Setelah membuat protokol, eksperimen berikutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* yang dibuat pertama adalah tentang Amba yang mendatangi Srikandi untuk merasukinya.



**Gambar 3.4** Eksperimen storyboard. (sumber: dokumen pribadi)

### 3.2.4.2 Character design.

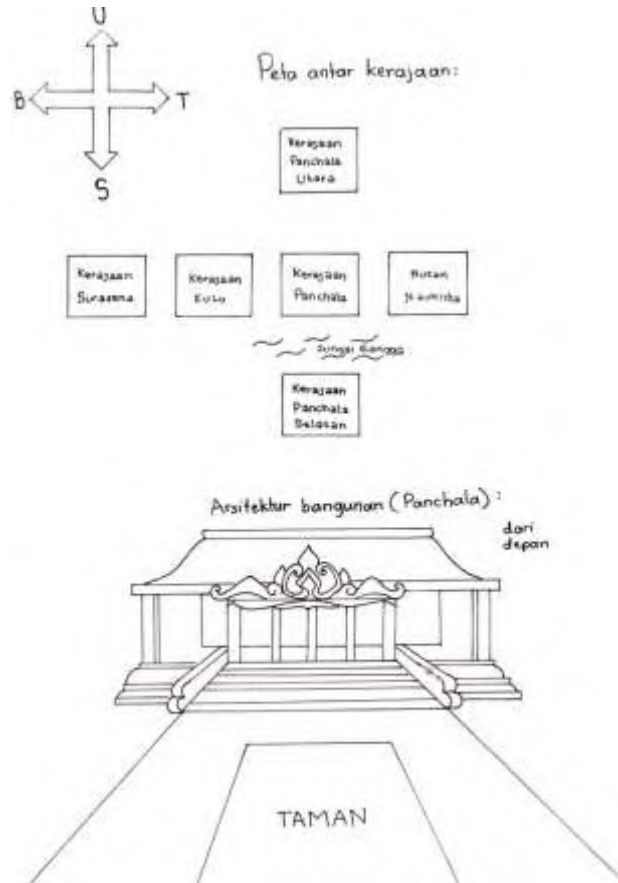


**Gambar 3.5** Eksperimen ekspresi. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 3.6** Eksperimen kostum Arjuna. (sumber: dokumen pribadi)

### 3.2.4.3 Environment.

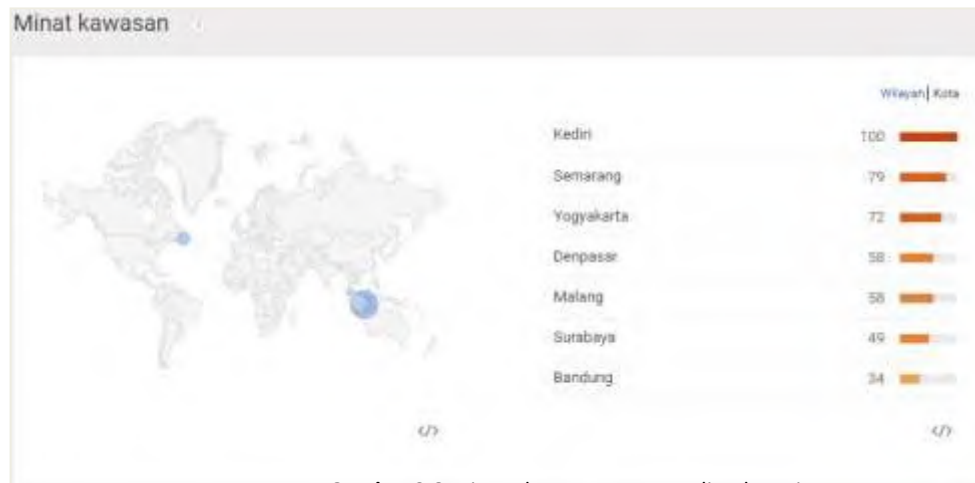


**Gambar 3.7** Eksperimen environment buatan. (sumber: dokumen pribadi)

## 3.3 Populasi

### a) Geografis

Perkotaan besar - Indonesia. Lingkungan perkotaan yang dekat dengan perkembangan teknologi informasi dan masuknya budaya pop memiliki audiens yang berpotensi membaca komik interaktif.



**Gambar 3.8** Minat akan pewayangan di Indonesia  
(sumber: <https://www.google.co.id/trends/explore#q=%2Fm%2F0348gt>)

#### b) Demografis

Jenis kelamin laki - laki dan wanita, berusia 12 - 25 tahun dan memiliki ketertarikan dengan animasi dan komik. Pendidikan minimum SMA/Sederajat.

#### c) Psikografis

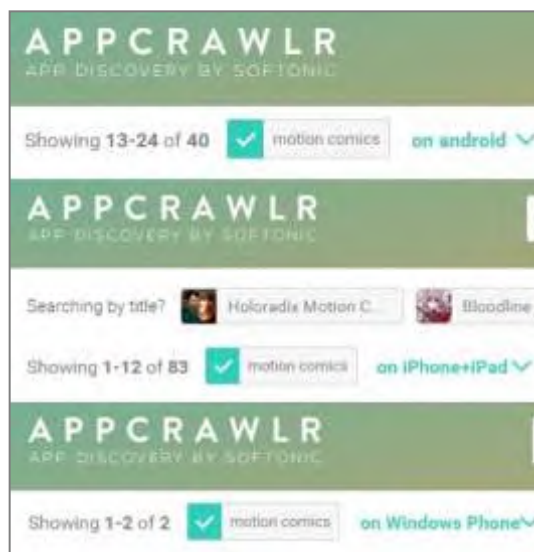
Gaya hidup modern, terbuka hal yang baru, memilki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu update terhadap informasi, update dengan teknologi dan juga penikmat media hiburan seperti game, animasi, televisi, internet dan sejenisnya.

### 3.4 Analisa Data

#### 3.4.1 Hasil Observasi

1. Semua komik pewayangan Indonesia hanya satu yang menggunakan sistem interaktif. Rata-rata komik pewayangan menggunakan buku, sisanya melalui aplikasi Webtoon, website komik dan Facebook.

2. Gaya gambar yang digunakan rata-rata komik pewayangan adalah semirealist dan manga.
3. Cerita pewayangan yang digunakan paling banyak diambil dari kitab Mahabarata (India) bukan dari pewayangan Jawa.
4. Komik digital interaktif rata-rata merupakan versi lain dari sebuah film atau game.
5. Dari gambar 3.10 dapat disimpulkan bahwa omik digital interaktif banyak yang menggunakan media untuk smartphone, dan paling banyak menggunakan sistem aplikasi IOS, dan hanya 2 komik interaktif yang tersedia untuk Windows. Selain IOS, komik-komik interaktif juga menggunakan website pribadi atau menggunakan website webtoon yang sudah ada. Komik ini akan diluncurkan terutama untuk Android dan Windows.



**Gambar 3.9** Hasil penelusuran motion comics (global) menggunakan AppCrawler.  
(Sumber: <http://appcrawler.com/>)



### 3.4.2 Hasil Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada anak muda Indonesia dari segala penjurur melalui Google Form. Total pengisi kuesioner berjumlah 79 orang.

1. Rata-rata anak muda Indonesia suka membaca komik.



Gambar 3.10 Grafik minat anak muda Indonesia terhadap komik.

2. 56,3% anak muda membaca komik sebagai hiburan, 18,8% sebagai referensi menggambar (hal ini juga menunjukkan bahwa 18,8% anak muda suka menggambar komik), dan 17,2% sebagai hobi.



Gambar 3.11 Grafik tujuan anak muda Indonesia membaca komik.

3. Media yang paling sering digunakan untuk membaca komik adalah Website. Hasil survey ini menentukan bahwa komik akan dibuat dengan resolusi *PC/laptop* dan memberi interaksi *over* pada *mouse*.



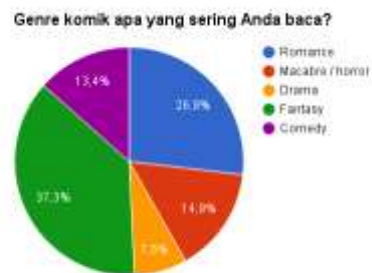
**Gambar 3.12** Grafik media yang digunakan anak muda Indonesia untuk membaca komik.

4. 46.9% dari pengisi menghabiskan waktu 1 – 2 jam untuk membaca komik. Hal ini digunakan untuk menentukan jumlah halaman komik pada perancangan ini untuk mencapai waktu 1 – 2 jam untuk membacanya.



**Gambar 3.13** Grafik waktu yang digunakan anak muda Indonesia untuk membaca komik.

5. 39,7% anak muda menyukai genre *fantasy*. Genre kedua yang paling disukai adalah *romance* dengan persentase 25,4%. Hal ini menentukan genre komik pewayangan yang akan dibuat yaitu *fantasy* dengan unsur *romance*.



**Gambar 3.14** Grafik genre komik yang disukai anak muda Indonesia.

6. Alur cerita komik yang paling disukai adalah alur campuran dengan persentase 70,3% dan alur maju dengan persentase 26,6%. Hasil dari kuesioner ini menentukan bahwa komik akan dibuat dengan alur campuran



**Gambar 3.15** Grafik alur cerita komik yang disukai anak muda Indonesia.

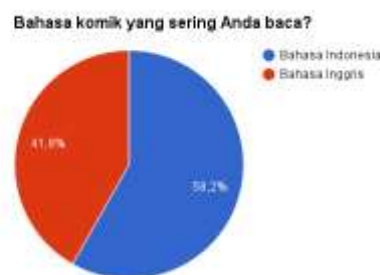
yang memiliki lebih banyak alur maju (tidak sering menceritakan masa lalu).

7. Anak muda Indonesia rata-rata menyukai komik dengan episode yang sangat panjang hingga lebih dari 40 episode (persentase: 60,9%).



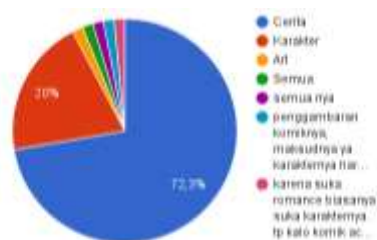
**Gambar 3.16** Grafik jumlah episode komik yang disukai anak muda Indonesia.

8. 59,4 anak muda lebih menyukai komik dengan Bahasa Indonesia dibandingkan dengan Bahasa Inggris yang memiliki persentase 40,6%.



**Gambar 3.17** Grafik bahasa komik yang disukai anak muda Indonesia.

9. Hal yang paling penting dalam sebuah komik adalah ceritanya (persentase 72,6%) yang kedua adalah karakter (persentase 19,4%).



**Gambar 3.18** Grafik hal penting dalam komik menurut anak muda Indonesia.

10. Alasan rata-rata yang menyebabkan anak muda Indonesia tidak membaca komik adalah tidak ada waktu.



**Gambar 3.19** Grafik alasan anak muda Indonesia tidak membaca komik.

11. 48,7% anak muda tidak mengetahui satu pun cerita pewayangan, 37,2% hanya mengetahui 1 hingga 3 cerita pewayangan, dan hanya 9% yang mengetahui 4 hingga 6 cerita pewayangan Indonesia.



**Gambar 3.20** Grafik jumlah kisah pewayangan yang diketahui anak muda Indonesia.

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN**

#### **4.1 Story**

Dalam komik ini terdiri dari beberapa cerita pewayangan yang digabungkan, yakni:

- a. Dewi Amba
- b. Dewi Srikandi
- c. Perang Baratayuda
- d. Pandawa
- e. Korawa
- f. Arjuna
- g. Bisma
- h. Palgunadi
- i. Drupada

## 4.1.1 Protokol

### 4.1.1.1 Cerita pembuka: Dewi Amba



Bagan 4.1 Protokol cerita pembuka (sumber: dokumen pribadi)

### 4.1.1.2 Cerita inti: Dewi Srikandi



Bagan 4.2 Protokol cerita inti (sumber: dokumen pribadi)



#### 4.1.1.3 Detail Konflik: Perang Baratayuda

Terdapat dalam kitab Bharatayuddha (perang Bharata) yang dibuat oleh Mpu Sedah dari Kediri, kitab tersebut merupakan simbolisme perang Kerajaan Kediri dengan Jenggala. Di perang inilah Dewi Srikandi berhasil membunuh Bisma dengan bantuan suaminya, Arjuna.

**Lokasi :** Kurukshetra (Dieng)

**Pihak yang terlibat :** 5 putra Pandu (Pandawa) yang dipimpin oleh Yudistira dan 100 putra Dretastira (Korawa) yang dipimpin oleh Duryodana Bisma.

**Komandan :**

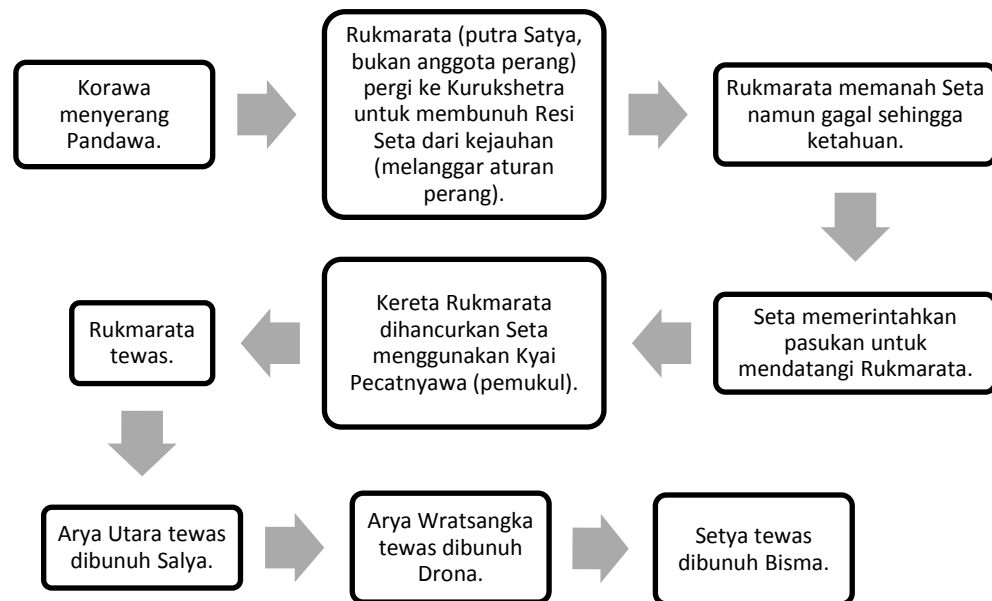
- **Pandawa:** Yudistira, Drestadyumna (**gugur**), Resi Seta (**gugur**), Gathotkaca (**gugur**), Arjuna, Bima, Nakula, Sadewa, Satyaki, Abimayu (**gugur**), Pancawala (**gugur**). Dalam perang ini, 7 senopati bertahan yakni 5 Pandawa dan Satyaki.
- **Korawa:** Bisma (**gugur**), Drona (**gugur**), Karna (**gugur**), Salya (**gugur**), Aswatama, Dursasana (**gugur**), Duryudana (**gugur**), Sangkuni (**gugur**), Jayadrata (**gugur**), Wikarna (**gugur**), Krepa. Dalam perang ini hanya 3 senopati bertahan yakni Aswatama, Krepa dan Kertawarna.

**Sebab perang :** perang ini sudah direncanakan oleh dewata sebelum Pandawa dan Korawa lahir.

## Plot:

### 1. Babak I, Kresna Duta

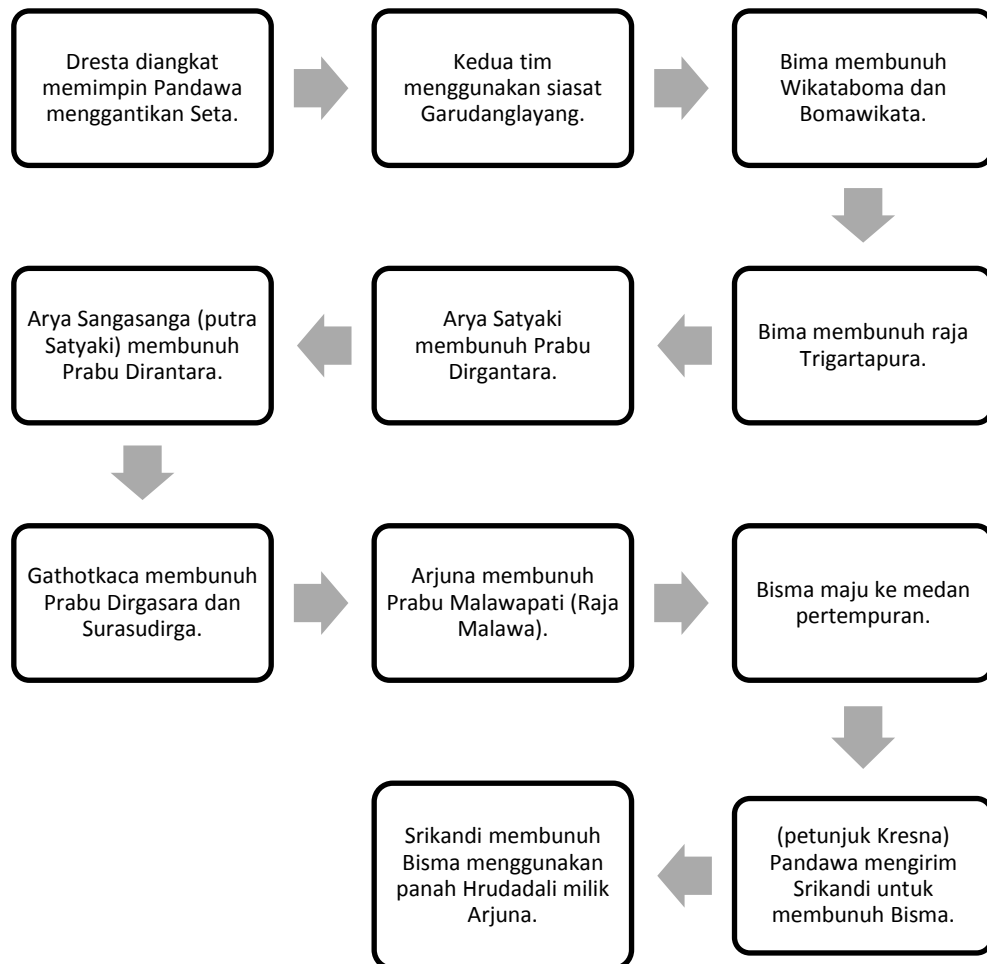
Pandawa mengangkat Resi Seta sebagai pimpinan dengan Arya Utara sebagai sayap kanan dan Arya Wratsangka sebagai sayap kiri. Resi Seta menggunakan siasat Brajatikswa (senjata tajam). Sedangkan Korawa mengangkat Resi



**Bagan 4.3** Alur babak pertama perang Baratayuda (sumber: dokumen pribadi)

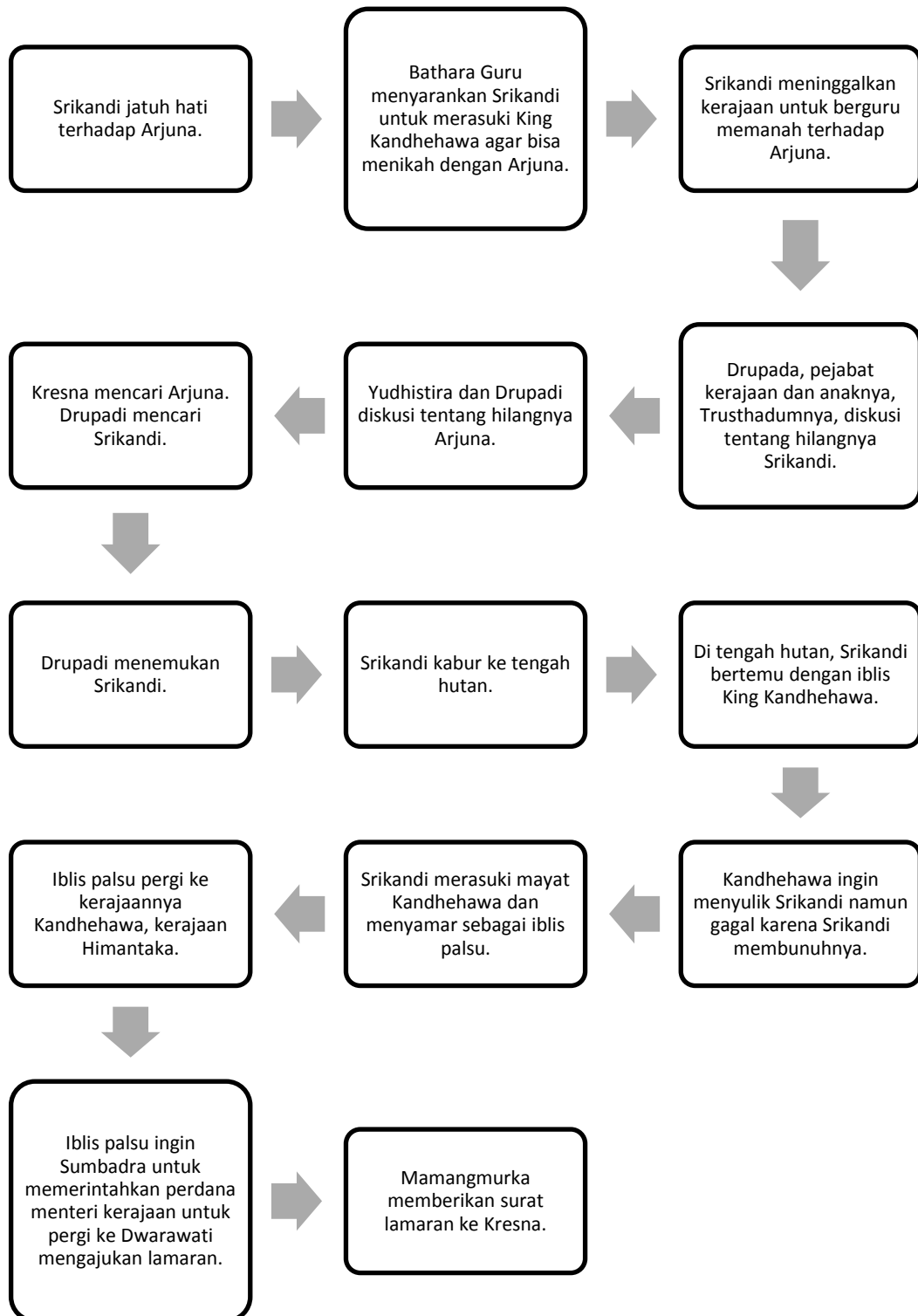
Bisma sebagai pemimpin dengan didampingi pendeta Drona (guru dari Bima dan Arjuna) dan prabu Salya (mantan kekasih Amba). Bisma menggunakan siasat Wukirjaladri (gunung samudra). Di akhir babak ini Korawa bersuka cita karena pemimpin Pandawa gugur.

## 2. Babak II, Tawur



**Bagan 4.4** Alur babak kedua perang Baratayuda (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.1.1.4 Percintaan: Srikandi & Arjuna



**Bagan 4.5** Alur kisah usaha Srikandi untuk mendapatkan Arjuna. (sumber: dokumen pribadi)

## **4.1.2 Story Line**

### **4.1.2.1 Cerita Inti**

1. Prologue: kelahiran Srikandi sebagai reinkarnasi Amba.
2. (Alur mundur) masa lalu dan nasib buruk Amba beserta info tentang reinkarnasi.
3. (Melanjutkan dari prologue) Srikandi berlatih memanah kepada Arjuna.
4. Usaha Srikandi untuk mendapatkan Arjuna.
5. Srikandi menikah dengan Arjuna.
6. Perencanaan perang Baratayuda beserta penjelasan penyebabnya.
7. Persiapan perang.
8. Perang Baratayuda.
9. Srikandi berhasil membunuh Bisma.
10. Pasca perang dan rencana Aswatama membunuh Srikandi.
11. End story: Aswatama membunuh Srikandi.

### **4.1.2.2 Chapters**

Berikut adalah judul dan story line tiap chapter dari komik ini. Hal ini menyesuaikan dari list cerita inti yang sudah dibuat.

#### **Prologue**

1. [Malam hari di istana kerajaan Panchala] Terdengar suara tangisan bayi Srikandi yang baru lahir. Drupada menggendong bayi Srikandi dengan senyuman.
2. Arwah Amba memperhatikan bayi tersebut dari ujung ruangan kemudian perlahan mendekat. Bayi Srikandi masih sibuk menangis
3. [Menyorot langit malam dengan siluet istana di atas dataran tinggi] Amba bergumam bahwa kini ia terlahir kembali.
4. Seketika arwah Amba bersinar dan menjadi pecahan butir-butir cahaya dan bayi Srikandi tiba-tiba berhenti menangis. Arwah Amba sudah memasuki bayi Srikandi.

## Chapter 1 ~ A Kingdom's Crisis

1. Di Kerajaan Hastinapura, Setyawati (ibu tiri Bisma) menyampaikan kekhawatiran belum adanya pendamping untuk putranya yang baru saja menjadi raja, Wicitrawirya, kepada Bisma
2. Bisma menenangkan ibu tirinya dan berkata akan pergi menuju Kerajaan Kasi untuk meminang tiga putri rajanya dengan mengikuti sayembara
3. Esoknya, siang hari di Kerajaan Kasi, sayembara berlangsung ramai
4. Tengah berlangsung pertandingan antara dua peserta sayembara (peserta kekar dan peserta kurus). Peserta berbadan kekar memenangkan pertandingan
5. Ketiga putri menonton pertandingan dengan senyum antusias, kecuali si putri sulung Amba yang menunjukkan ekspresi datar setengah bosan
6. Terdengar suara kereta kuda, seluruh peserta tiba-tiba terdiam dan terkejut ketika melihat seseorang datang menuju lokasi pertandingan
7. Bisma turun dari dalam keretanya. Lalu salah seorang peserta mengatakan bahwa ia sudah menduga bahwa itu kereta milik Bisma
8. Ambika bertanya kepada Ambalika tentang sumpah melajang Bisma, lalu Ambalika memastikan bahwa Bisma benar-benar bersumpah untuk melajang seumur hidup. Ketiga putri akhirnya berkesimpulan bahwa Bisma hanya ingin menonton
9. Para peserta sayembara saling berbisik menjelek-jelekan Bisma yang dianggap ingkar dengan sumpahnya sementara Amba berusaha melihat sosok Bisma lebih seksama
10. Bisma menghadap Prabu Darmahumbara dan Dewi Swargandini (orangtua ketiga putri) dan menjelaskan maksud kedatangannya
11. Prabu Darmahumbara mengizinkan Bisma untuk melawan para peserta sayembara. Mendengar itu, Amba mulai tertarik melihat bagaimana Bisma akan bertarung

12. Salah satu peserta sayembara yang berbadan kekar dan baru saja memenangkan pertandingan tadi langsung menyerang Bisma dan berakhir kalah telak. Amba tersenyum puas
13. Peserta datang satu-persatu namun tak ada yang berhasil mengalahkan Bisma
14. Tak lama, ketiga putri berjalan menuju kereta yang dikendarai Bisma
15. Ambika dan Ambalika dengan bahagia memberikan salam perpisahan kepada kedua orangtuanya sedangkan Amba justru tak sabar ingin memperhatikan Bisma dari dekat
16. Ketiga putri memasuki kereta Bisma. Amba sedikit kecewa karena Bisma tidak ikut masuk ke dalam kereta dan duduk di kursi kusir kuda
17. Dalam perjalanan di kereta, ketiga putri asyik membicarakan Kerajaan Hastinapura dan calon suami mereka. Amba berterus terang kepada adiknya mengenai ketertarikannya pada Bisma setelah mengamatinya bertarung
18. Ambika dan Ambalika ikut memuji Bisma meski agak sedikit segan karena kegagahannya yang justru menarik Amba. Meski Ambika mengingatkan bahwa calon suami mereka bukanlah Bisma, Amba tetap tidak gentar
19. Di sisi lain, Bisma yang mengendarakan kereta memacu kudanya berjalan lebih cepat agar rombongannya tiba di Kerajaan Hastinapura sebelum gelap. Bisma menatap langit senja sambil teringat wajah seorang wanita yang menatapnya balik dengan lembut ketika mereka pertama bertemu. Wanita yang sekarang tengah berada dalam kereta bersama kedua adiknya, seorang wanita bernama Dewi Amba



## Chapter 2 ~ Amba & Bisma

1. Di ruang singgasana Kerajaan Hastinapura, ketiga putri diperkenalkan Bisma di hadapan Setyawati dan Wicitrawirya. Setyawati tampak ingin menangis lega. Wicitrawirya tengah terpesona oleh kecantikan ketiga putri. Ambika dan Ambalika tersipu oleh perhatian Wicitrawirya, sementara Amba lebih memfokuskan pandangan ke Bisma yang berdiri diam tapi tetap terlihat gagah bersama mereka
2. Setyawati akhirnya mengantar para putri untuk beristirahat setelah lelah di perjalanan, meninggalkan Bisma dan Wicitrawirya di ruang singgasana. Wicitrawirya menggoda Bisma mengenai ketiga putri yang cantik jelita namun sepertinya salah satu putri tersebut ada yang tertarik padanya. Bisma hanya menjawab ia masih bersitegas pada sumpahnya
3. Beberapa hari kemudian, tampak Ambika dan Ambalika yang berjalan mengelilingi istana bersama Wicitrawirya. Wicitrawirya bertanya dimana kakak mereka Amba, Ambalika menjawab dari pagi-pagi sekali Amba sudah tidak ada di kamarnya. Tanpa sengaja Ambalika keceplosan berkata kalau mungkin Amba sedang mencari Bisma. Ambika menatap Ambalika penuh peringatan sementara Wicitrawirya hanya tertawa
4. Benar saja, Amba saat itu sedang mengikuti Bisma yang hendak pergi dengan kuda menuju tempat Parasurama untuk mencari menemui gurunya itu
5. Bisma memergoki Amba dan menyuruhnya kembali ke istana. Tapi Amba menolak. Bisma memberitahukan gosip orang-orang istana yang membuatnya hendak mengasingkan diri untuk sementara sampai gosip mengenai mereka mereda. Amba bersikeras tidak menyetujui rencana Bisma
6. Amba akhirnya luluh setelah Bisma dengan lembut membujuk Amba untuk tetap di istana. Tapi beberapa hari kemudian Amba kembali menyusul Bisma setelah minta diantar setengah jalan oleh prajurit yang tahu rumah guru Bisma

7. Bisma sedang bercengkerama dengan Parasurama ketika Amba muncul. Parasurama terpesona oleh kecantikan Amba dan mempersilakannya masuk sementara Bisma seperti mati kutu karena ia tidak bisa mengusir Amba ketika hari sudah semakin petang
8. Malamnya Bisma berbicara berdua dengan Amba dan keduanya saling ngotot antara Amba yang ingin tetap tinggal dan Bisma yang meminta Amba pulang. Untuk memenangkan argumen, Bisma terpaksa menggunakan kelemahan Amba dengan mengungkit harga dirinya sebagai putri Kerajaan Kasi dan rasa bersalah kepada adik-adiknya karena tidak terlalu ia pedulikan semenjak datang ke Hastinapura
9. Bisma terdiam merasa bersalah sementara Amba yang tertegun mendengar kalimat Bisma kembali ke kamar dan keesokan paginya pergi meninggalkan tempat guru Bisma tanpa pamit
10. Tampak Bisma dan gurunya yang berdebat bahwa apapun perlakuan Bisma yang membuat Amba pergi begitu saja pagi itu benar-benar kurang pantas. Gurunya meminta Bisma mengejar Amba dan meminta maaf. Tapi Bisma yang kelewat emosi oleh kekalutan dan rasa bersalah terlanjur mendorong gurunya hingga jatuh. Parasurama marah-marah sampai mengusir Bisma sambil berkata bahwa ia tidak akan menerima murid kasta ksatria seperti Bisma lagi karena hanya membuat h
11. Bisma menatap kosong sekelilingnya tidak tahu harus kemana karena belum siap bertemu Amba lagi di Hastinapura. Ia berjalan ke arah hutan ditemani kuda dengan alat panahnya, dan membiarkan pepohonan menelannya masuk ke dalam belantara

### Chapter 3 - The Unforgettable Dawn

1. Hari berlalu berganti minggu, di depan hutan yang berhadapan langsung dengan istana Kerajaan Hastinapura, tampak Bisma berdiri membelakangi siluet pagi dengan ekspresi wajah yang keras

2. Sementara itu di istana Kerajaan Hastinapura, Ambalika menghampiri kamar Amba dengan senyum gembira. Amba terlihat kurang tidur. Ambalika bertanya khawatir tapi dijawab enteng oleh Amba.
3. Ambalika memberitahukan kabar gembira bahwa pernikahannya dan Ambika dengan Wicitrawirya akan dilaksanakan secepatnya serta Ambika yang tengah sibuk membantu Setyawati menyiapkan upacara. Amba menyelamatkan adiknya dengan senyum kecil
4. Sore itu terlihat orang-orang di Kerajaan Hastinapura sangat sibuk menyiapkan pernikahan Wicitrawirya dalam beberapa hari. Amba yang berada di koridor ditegur oleh Setyawati. Setyawati memberitahukan kepulangan Bisma dengan sedikit gelisah yang disambut ekspresi terkejut Amba
5. Amba setengah berlari menuju tempat dimana Bisma berada. Amba menemukan Bisma bersama kudanya di halaman dekat hutan dalam posisi siap membidik seekor kelinci. Amba berteriak memanggil nama Bisma
6. Bisma menurunkan panahnya, tak jadi membidik dan menoleh ke arah Amba. Amba menunjukkan wajah lega karena Bisma pulang. Bisma bertanya dengan dingin apa yang Amba lakukan sore-sore begini padahal sebentar lagi Amba akan menikah
7. Wajah lelah Amba menunjukkan senyum geli. Amba berkata hanya adik-adiknya yang akan menikahi Wicitrawirya tapi Bisma tidak mengatakan apa-apa. Ekspresinya justru semakin mengeras
8. Merasa ada yang ganjil, Amba bertanya kenapa Bisma tampak tidak senang. Bisma menjawab Amba seharusnya menikah dengan Wicitrawirya saja dan memberitahu ia telah memerintahkan dayang istana untuk menyiapkan satu lagi baju pernikahan untuk Amba
9. Amba langsung emosi, ia menolak mentah-mentah ucapan Bisma. Mereka berdua kembali berdebat panas. Tidak ada yang mau mengalah, Bisma dengan sumpahnya meski hatinya teriris dan Amba dengan cintanya meski dadanya sesak

10. Melihat tanda-tanda Amba tidak akan menyerah, Bisma memutuskan perdebatan dengan mengarahkan padanya Amba dan menyuruhnya minggir karena ia akan memanah buruan untuk upacara pernikahan Wicitrawirya
11. Amba tidak mau minggir. Sedetik sebelum panah Bisma melesat, Bisma mengganti arah tembakan panahnya agar tidak mengenai Amba. Tapi Amba yang refleks hendak menghindar sekaligus mendekati Bisma justru bergerak tepat ke arah panah yang melayang
12. Panah Bisma melesak tepat ke ulu hati Amba. Amba ambruk seketika. Bisma melempar panahnya dan segera berlari ke arah Amba. Bisma meneriakkan nama Amba berulang-ulang
13. Amba merintih kesakitan sampai darah keluar dari mulutnya. Amba menatap wajah Bisma sendu dan mencoba menyentuhnya. Setitik air mata jatuh dari mata Bisma. Amba mengungkapkan perasaannya dan meminta Bisma berjanji padanya. Bisma mengiyakan permintaan Amba
14. Amba memberitahu Bisma bahwa akan ada seseorang yang membantu menjemputnya. Dengan satu senyuman Amba menutup mata selamanya
15. Bisma mendekap tubuh Amba dalam duka. Bisma tidak bergerak dari tempatnya sedikitpun sepanjang malam, sampai pagi tiba menyambut datangnya hari baru

#### Chapter 4 – Dewi Wara Srikandi

1. Bertahun-tahun kemudian, suatu pagi di Kerajaan Cempala, salah satu halaman istananya sedang ramai oleh kerumunan yang menyoraki adu pertarungan antara Srikandi dan seorang prajurit
2. Setelah beberapa kali bertukar hantaman, Srikandi menemukan cela dalam kuda-kuda lawannya dan menyerang tanpa ampun sampai si prajurit menjatuhkan senjatanya tanda menyerah
3. Suara sorakan semakin menjadi. Srikandi melambai ke arah kerumunan. Raja Drupada yang duduk di singgasana khusus dekat lapangan ikut

melambai bangga pada putrinya didampingi kedua kakak Srikandi yang tersenyum menyaksikan pertarungan adik bungsu mereka

4. Srikandi berjalan menghampiri singgasana ayahnya masih sambil melambai. Raja Drupada memuji kemampuan putrinya diikuti persetujuan dari dua kakaknya. Srikandi menerima pujian sambil izin undur diri untuk beristirahat diiringi suara kerumunan yang kembali ramai menandai dimulainya adu pertarungan selanjutnya
5. Dalam perjalanan ke kamarnya Srikandi membayangkan sosok Arjuna, pria yang diam-diam disukainya. Ia mengira-ngira apa yang dilakukan Arjuna sekarang dan menyayangkan ketidakhadiran pria itu di sisinya
6. Srikandi merebahkan diri di atas kasur kamarnya sambil berharap Arjuna akan segera menemuinya
7. Malam hari di Istana Kerajaan Cempala, Srikandi yang seharian gelisah karena belum melihat Arjuna menuju ke suatu ruangan khusus untuk menemui Bathara Guru. Srikandi menuangkan keluh kesah akan kerinduannya terhadap Arjuna.
8. Srikandi akhirnya menyampaikan keinginannya untuk menikahi Arjuna supaya bisa lebih sering bersama orang yang disukainya. Bathara Guru tampak berpikir keras. Kemudian sang dewa menyarankan Srikandi untuk memasuki tubuh Raja Iblis Kandhehawa agar mendapat restu dari Kerajaan Himantaka
9. Mendengar solusi yang ditawarkan Bathara Guru, Srikandi mulai menyusun siasat dalam pikirannya untuk mengalahkan Raja Iblis dan memasuki tubuhnya. Srikandi berterima kasih kepada Bathara Guru dan berpamitan pergi
10. Di sepanjang koridor yang dilalui Srikandi sepeninggal dari ruangan khusus, gadis itu bertekad meningkatkan kemampuan bertarungnya. Ia teringat Madukara, sebuah taman bunga yang pernah ditunjukkan Arjuna sebagai tempat latihan rahasia Arjuna
11. Srikandi dengan antusias bergegas ke kamar menyiapkan perlengkapan untuk dibawanya. Tanpa pikir panjang, keesokan paginya saat langit masih

gelap Srikandi memulai perjalanan meninggalkan Kerajaan Cempala menuju Madukara tanpa memberi tahu siapapun

12. Pagi harinya ketika matahari sudah tinggi di langit, keheningan pagi Kerajaan Cempala dipecah oleh suara pelayan yang histeris mendapati kamar Srikandi yang lemari pakaiannya nyaris kosong dan tidak ditemukan senjata yang biasa digunakan gadis itu maupun sang pemiliknya. Para prajurit penjaga mencoba menenangkan pelayan itu dan buru-buru mencari tuannya untuk menyampaikan kabar
13. Sementara itu Srikandi asyik menikmati perjalanan menyusuri hutan sambil membayangkan pertemuannya dengan Arjuna. Madukara mulai tampak dalam pandangan mata. Srikandi semakin tak sabar, ia setengah berlari setengah melompat memakan jarak yang tersisa menuju Madukara

#### Chapter 5 –Madukara

1. Suara derap langkah memenuhi koridor istana Kerajaan Cempala. Dresta muncul dari balik pintu menuju singgasana Raja Drupada dengan wajah tergesa
2. Dresta menyampaikan kabar hilangnya Srikandi. Raja Drupada terkejut menerima berita itu. Setelah menguasai diri, beliau memerintahkan Dresta memanggil Drupadi dan beberapa pejabat istana untuk berkumpul membicarakan situasi genting ini
3. Suasana tegang menyelimuti meja diskusi. Raja Drupada akhirnya mengutus Drupadi dan Dresta menyampaikan kabar hilangnya Srikandi ke Kerajaan Ngamarta dan meminta bantuan Pandawa untuk mencari Srikandi. Drupadi dan Dresta bergegas melaksanakan perintah Raja
4. Kembali ke Madukara, siluet Arjuna yang sedang membidik panah menyambut kedatangan Srikandi. Srikandi terpesona ketika panah Arjuna tepat mengenai sasaran
5. Arjuna kaget akan kehadiran tak terduga Srikandi namun ia juga terlihat senang. Srikandi menyampaikan keinginannya belajar memanah kepada

Arjuna. Dengan senang hati Arjuna bersedia menjadi guru memanah Srikandi

6. Arjuna mengajak Srikandi melihat ke gubuk yang dipenuhi barang-barang Arjuna. Arjuna cepat-cepat membereskan barang-barangnya di dalam gubuk dan mempersilahkan Srikandi untuk menaruh barangnya di gubuk tersebut sementara Arjuna menyalakan api unggun di depan gubuk
7. Srikandi yang tersentuh oleh perhatian Arjuna menatap kasmaran punggung belakang pujaan hatinya itu dari balik pintu gubuk
8. Sementara itu suatu sore di *mainhall* Kerajaan Ngamarta, Yudhistira asyik membicarakan misi mencari Putri Srikandi yang hilang kepada sesama rekannya. Krisna yang ikut hadir di situ menyinggung Arjuna yang akhir-akhir ini jarang muncul di Ngamarta padahal situasi Kerajaan semakin genting mendekati perang
9. Yudhistira mengusulkan pencarian Putri Srikandi sekaligus Arjuna yang dipimpin oleh Drupadi dan Kresna. Kresna sekilas terkejut namun menyetujui ucapan Yudhistira
10. Di Madukara, Srikandi menikmati hari-harinya berlatih memanah bersama Arjuna. Srikandi memandangi terbitnya matahari yang menandai minggu ketiganya di Madukara. Arjuna menghampiri Srikandi dan menyuruhnya berlatih sendiri hari itu karena Arjuna hendak berburu untuk mengisi persediaan makanan mereka. Srikandi melepas kepergian Arjuna dengan mengingatkan agar berhati-hati
11. Suara panah Srikandi melesat tepat menghantam batang pohon yang menjadi target terjauhnya hari itu. Srikandi berlari menuju pohon untuk mengambil panahnya. Beberapa langkah sebelum mencapai pohon, Srikandi dikejutkan gerakan semak-semak tak jauh di sampingnya
12. Srikandi meneriakkan nama Drupadi dengan terkejut begitu mendapati kakak perempuannya muncul dari balik semak. Drupadi bertanya kenapa Srikandi pergi tanpa pamit dan apa yang dilakukannya di Madukara
13. Diliputi sedikit rasa bersalah melihat kakaknya sampai mencarinya ke Madukara, Srikandi menjawab sejujurnya kalau ia sedang berlatih panah



- dengan Arjuna. Drupadi mengepalkan tangannya dalam diam. Drupadi membiarkan adiknya menjelaskan secara detail sesi latihan memanahnya
14. Belum selesai Srikandi bercerita, Drupadi menampar Srikandi karena marah dan tidak percaya pada si adik. Srikandi diam terkejut kemudian balik marah sambil meninggalkan Drupadi
  15. Drupadi yang masih shock membiarkan Srikandi berlari menjauhi pandangannya, tapi Drupadi sempat berteriak akan menunggu Srikandi di perkemahan prajurit tak jauh dari Madukara untuk mengantarnya pulang. Srikandi tidak menggubris kakaknya dan terus berlari
  16. Srikandi memasuki gubuk lalu mengambil senjata dan beberapa barang seperlunya untuk mencari Arjuna. Srikandi mengambil rute kearah hutan tempat Arjuna pergi dan mulai berlari
  17. Di tengah hutan, Srikandi menerka-nerka kemana Arjuna pergi. Ia hampir jatuh terjerebab tersandung akar pohon. Ketika Srikandi berusaha bangkit, di hadapannya muncul sosok Raja Iblis yang berdiri tak jauh dari Srikandi dengan senyuman licik

### **4.1.3 Dialog**

#### **4.1.3.1 Bahasa Indonesia**

#### **PROLOGUE**

[Malam hari di istana kerajaan Panchala]

Bayi Srikandi : (menangis keras)

Gandawati : (tersenyum menggendong Srikandi) Sayang, akan kau berikan nama apa untuknya?

Drupada : Dia akan menjadi seorang ksatria wanita yang berguna bagi negeri ini. Srikandi. Dewi Wara Srikandi. Itulah namamu, anakku.

Dropadi : Srikandi? Apakah Srikandi terlahir dari api seperti aku?

(menatap Dresta) Atau dari asap seperti Dresta?

Gandawati : Bukan Dropadi, Srikandi terlahir dari perut ibu. Ia tidak terlahir dari elemen, tetapi kini kamu memiliki seorang adik.

Dropadi : Ah... Aku akan merawatnya!

Amba : (memandang Srikandi dari kejauhan) Bantu aku....  
(mendekat) Bantu aku, Srikandi... Aku sudah menunggumu.

Dresta : (memandang Amba dengan tatapan aneh)

Drupada : Ada apa Dresta?

Dresta : Siapa dia? (menunjuk Amba)

Drupada : (menengok ke arah Amba) Tidak ada siapa-siapa.

Dropadi : Dresta, aku kan sudah bilang berhenti berimajinasi. Sambutlah adik kita.

Dresta : (hanya terdiam sambil menatap Amba yang menatapnya kembali)

Amba : Ini sudah saatnya.... (tubuhnya bercahaya dan menghilang)

Dresta : (kaget, namun berusaha untuk tenang)

Bayi Srikandi : (berhenti menangis)

Gandawati : Mengapa dia berhenti menangis? (bertanya kepada Drupada)

Drupada : Dia mungkin mengantuk, Dropadi, Dresta, tidurlah, sudah malam.

Dropadi : Baik Ayah!

Dresta : (menatap Srikandi dengan bingung sembari berjalan keluar kamar orangtuanya)

#### **4.1.3.2 Bahasa Inggris**

##### **PROLOGUE**

[Malam hari di istana kerajaan Panchala]

Bayi Srikandi : (menangis keras)

Gandawati : (tersenyum menggendong Srikandi) My dear, what name will

you give to our lovely daughter?

Drupada : She will become a great female warrior for this kingdom. Srikandi. Dewi Wara Srikandi. That's your name, my dear daughter.

Dropadi : Srikandi? Did Srikandi came from fire like me? Or from smoke like Dresta?

Gandawati : No, Drupadi. Srikandi came from inside Mom's body. She's not from elements, but now you have a new sibling.

Dropadi : Ah... I will take care of her!

Amba : (memandang Srikandi dari kejauhan) Help me....  
(mendekat) Please help me, Srikandi... I already waiting for you.

Dresta : (memandang Amba dengan tatapan aneh)

Drupada : What's wrong, Dresta?

Dresta : Who is she? (menunjuk Amba)

Drupada : (menengok ke arah Amba) No one here.

Dropadi : Dresta, I already told you to stop imagining. Just greet our sister.

Dresta : (hanya terdiam sambil menatap Amba yang menatapnya kembali)

Amba : Finally.... (tubuhnya bercahaya dan menghilang)

Dresta : (kaget, namun berusaha untuk tenang)

Bayi Srikandi : (berhenti menangis)

Gandawati : Why is she stop crying? (bertanya kepada Drupada)

Drupada : Maybe she's sleepy, Dropadi, Dresta, go to sleep.

Dropadi : Alright Father!

Dresta : (menatap Srikandi dengan bingung sembari berjalan keluar kamar orangtuanya)

## 4.2 Environment

### 4.2.1 Sketsa

Hasil dari mengumpulkan beberapa foto sumber environment, maka dibuatlah sketsa kasar untuk menggambarkan suasana dalam komik. Konsep lingkungan dalam komik ini adalah penuh pepohonan hijau, mata air yang jernih



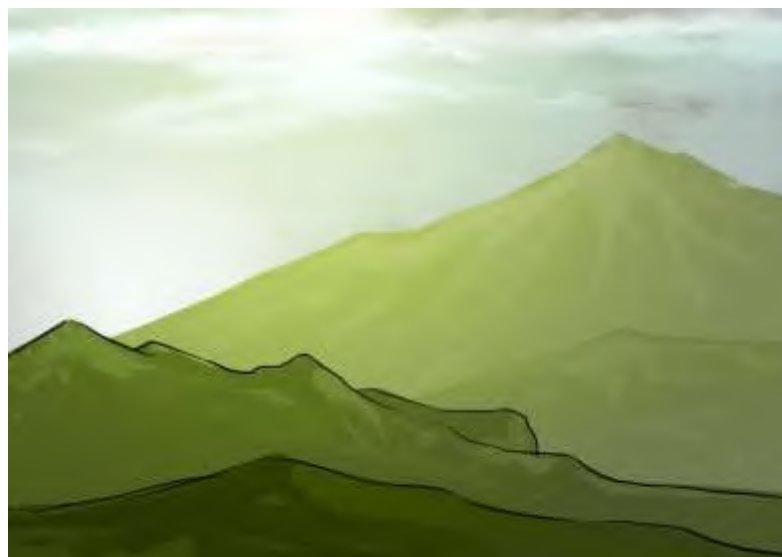
**Gambar 4.1** Sketsa kasar pemandangan alam dari jurang, pantai hutan, dan dataran tinggi lokasi perang Baratayuda. (sumber: dokumen pribadi)

dan banyak bukit beserta dataran tinggi.

### 4.2.2 Pewarnaan

Hasil pewarnaan di bawah ini masih hasil pewarnaan kasar untuk menentukan palet warna yang akan digunakan.

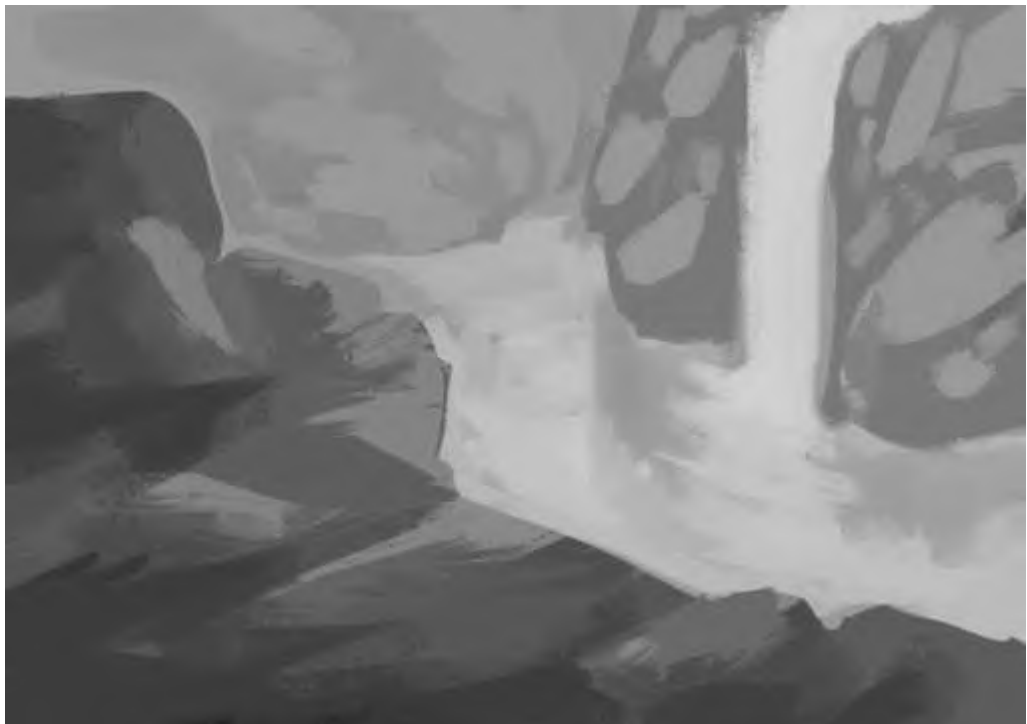
#### A. *Rough Coloring*



**Gambar 4.2** Pewarnaan kasar Kurukshetra. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.3** Pewarnaan kasar pantai. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.4** Pewarnaan kasar air terjun dengan teknik hitam putih. (sumber: dokumen pribadi)

**B. *Rough Coloring with Outline***



**Gambar 4.5** Pewarnaan sederhana sungai Gangga. (sumber: dokumen pribadi)

### ***C. Finishing***

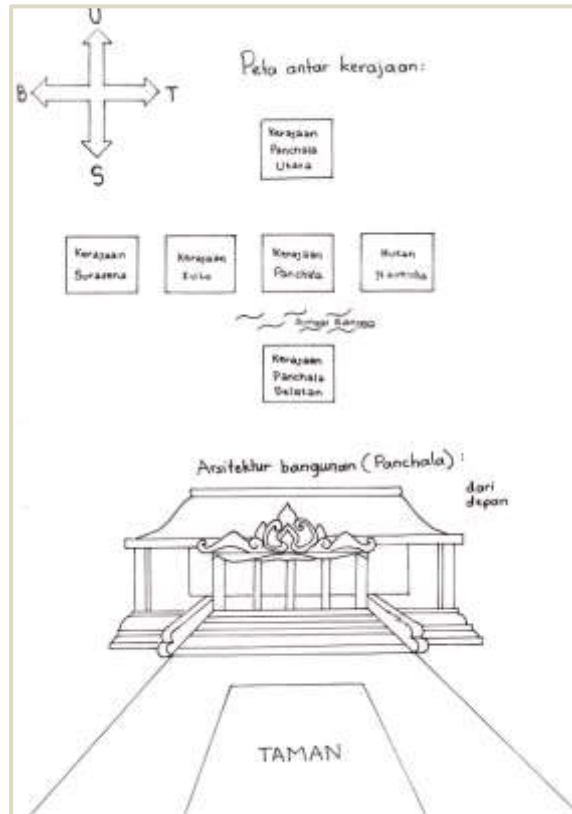


**Gambar 4.6** Pewarnaan final laut. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.7** Pewarnaan final Kurukshetra. (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.2.3 Environment Buatan



**Gambar 4.8** Sketsa proses *brain storming* arsitektur bangunan. (sumber: dokumen pribadi)

Sebelum mencoba untuk mengonsep arsitektur bangunan, dibuat peta singkat dahulu untuk menunjukkan letak tiap kerajaan menurut sudut pandang kerajaan Panchala. Panchala terbagi menjadi 2 yakni Panchala Utara dan Panchala Selatan yang dipisahkan oleh sungai Gangga. Drupada memimpin Panchala pusat.<sup>1</sup>

Arsitektur bangunan dalam komik ini menggunakan berbagai referensi sebagai acuan yakni dari kerajaan Panchala di India sebagai referensi dari kerajaan Panchala itu sendiri, lalu candi-candi di Jawa Tengah beserta keraton Solo.

<sup>1</sup> Witzel, Michael (1995), "Early Sanskritization: Origin and Development of the Kuru state", EJVS vol. 1 no. 4 (1995)



### **4.3 Karakter**

Karakter dalam komik ini memiliki beberapa perubahan dari fisik wayang aslinya untuk mempermudah pembaca membedakan tokoh, contohnya Srikandi dan Amba yang dalam pewayangan keduanya memiliki kostum dan rambut yang hampir sama maka di komik ini ditambahkan variasi dengan rambut Amba dikepang menyamping dan panjangnya dikurangi. Lalu untuk menentukan suara karakter, diperlukan riset menonton pertunjukan wayang orang untuk mengetahui jenis suara yang digunakan tiap tokoh wayang.

#### **4.3.1 Profile Karakter Utama**

##### **4.3.1.1 Srikandi**

Nama lengkap : Dewi Wara Srikandi

Jenis kelamin : perempuan

Kasta : kesatria

Asal : Pancalaradya, Kerajaan Panchala

Kediaman : Kampilya dan Kerajaan Panchala

Sifat : tegas, keras kepala, ahli memanah, kuat, gesit

Fisik : tinggi 168 cm, berbadan atletis, kulit kuning langsung, rambut panjang lurus hitam digeraikan, rambut belah tengah, ramping, wajah tirus, dagu runcing, tatapan mata yang tajam dan sayu

Suara : sedikit berat

##### **4.3.1.2 Amba**

Nama lengkap : Dewi Amba

Jenis kelamin : perempuan

Asal : Kasi

Sifat : penyayang, lemah, penakut, sensitif

Fisik : tinggi 162 cm, kulit putih pucat, bibir kecil, mata besar, rambut dikepang di sebelah kiri, rambut panjang 70 cm warna hitam dan bergelombang, rambut belah kanan, badan kurus dan ramping

Suara : halus

Keluarga : Putri sulung dari tiga bersaudara, putri Prabu Darmahumbara, raja negara Giyantipura dengan peramisuri Dewi Swargandini. Kedua adik kandungnya bernama Dewi Ambika (Ambalika) dan Dewi Ambiki (Ambaliki).

#### **4.3.1.3 Arjuna**

Nama lengkap : Arjuna

Jenis kelamin : laki-laki

Asal : Hastinapura, Kerajaan Kuru

Kasta : kesatria

Sifat : gemar berkelana, bertapa dan berguru, cerdas dan pandai, pendiam, teliti, sopan-santun, berani dan suka melindungi yang lemah

Fisik : tinggi 180 cm, kulit putih, kurus tapi berotot

Suara : halus

Kostum : Kampuh atau Kain Limarsawo, Ikat Pinggang Limarkatanggi, Gelung Minangkara, Kalung Candrakanta dan Cincin Mustika Ampal (dahulunya milik Prabu Ekalaya, raja negara Paranggelung)

Senjata: Keris Kiai Kalanadah diberikan pada Gatotkaca saat mempersunting Dewi Pergiwa (putra Arjuna), Panah Sangkali (dari Resi Drona), Panah Candranila, Panah Sirsha, Panah Kiai Sarotama, Panah Pasupati (dari Batara Guru), Panah Naracabala, Panah Ardhadhedhali, Keris Kiai Baruna, Keris Pulanggeni (diberikan pada Abimanyu), Terompet Dewanata, Cupu berisi minyak Jayengkaton (pemberian Bagawan Wilawuk dari pertapaan Pringcendani) dan Kuda Ciptawilaha dengan Cambuk Kiai Pamuk

Kendaraan : kereta yang ditarik empat kuda putih, dengan panji berlambang monyet (Hanoman)

### 4.3.2 Konsep Karakter

#### 4.3.2.1 Dewi Wara Srikandi

**Tabel 4.1** Konsep karakter Srikandi.

<b>FISIK</b>	Wajah	Kulit	Kuning langsung
		Mata	Alis tajam dan tebal
			Sayu
			Ujung mata runcing ke atas
			Eyelineer wing ke atas (seperti Cleopatra)
			Iris warna abu-abu
			Eyeshadow merah (atas-bawah kelopak)
		Hidung	Mancung
			Ujungnya tajam
		Mulut	Sedikit lebar
			Pink
		Bentuk	Lonjong
			Dagu tajam
	Rambut	Panjang selutut	
		Hitam pekat	
		Belah tengah	
		Lurus	
		Tanpa poni	
		Dalam keadaan menggunakan mahkota, rambutnya dikepang sebagian di belakang.	
<b>KOSTUM</b>	Badan	Tinggi	
		Agak berisi dan kekar	
		Bahu lebar	
	Asesoris	Kalung	Kecil
			Batu Merah

		Gelang	Lengan
			Pergelangan tangan: panjang dan pendek
			Pergelangan kaki
		Mahkota	Warna emas + merah
			Pelindung telinga (berbentuk seperti telinga elf) warna emas
	Senjata	Panah Ardadedali	Pemberian Arjuna, warna gagang silver, bagian belakang berwarna merah, ujung panah berbentuk paruh angsa berwarna emas.
		Panah biasa	Digunakan di masa latihan, sebelum diberikan Ardadedali oleh Arjuna, gagang berwarna coklat gelap, bagian belakang panah menggunakan bulu ayam berwarna coklat muda, ujung panah berwarna merah.

Konsep tersebut ditetapkan berdasarkan watak Srikandi yang tegas. Dari tabel konsep tersebut maka dibuatlah sketsa konsep wajah, rambut, asesoris dan lainnya. Yang paling pertama adalah sketsa wajah Srikandi dari berbagai sisi. Di sketsa berikut ini ditegaskan pada bagian mata dan bibir Srikandi.

### A. Alternatif Desain *Semirealist*

Alternatif desain pertama menggunakan gaya gambar *semirealist* yaitu dengan detail wajah yang lebih detail dari gaya kartun namun tidak persis seperti bentuk manusia asli yakni dengan penggambaran hidung yang lebih sederhana, mata lebih besar, dan menggunakan pewarnaan dengan 2 tingkat *shading* (menggunakan hanya 2 palet warna gelap-terang tiap bidang: *tint and hue*).



**Gambar 4.9** Sketsa konsep wajah Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

Srikandi memiliki bentuk wajah yang oval dan lonjong. Khas wajah Srikandi adalah *eye shadow* warna merah di matanya, menggunakan warna merah sebagai symbol keberanian dan ketegasan. Sedangkan konsep dari mahkota Srikandi menggunakan banyak batu alam warna merah menyala sebagai symbol keberanian.



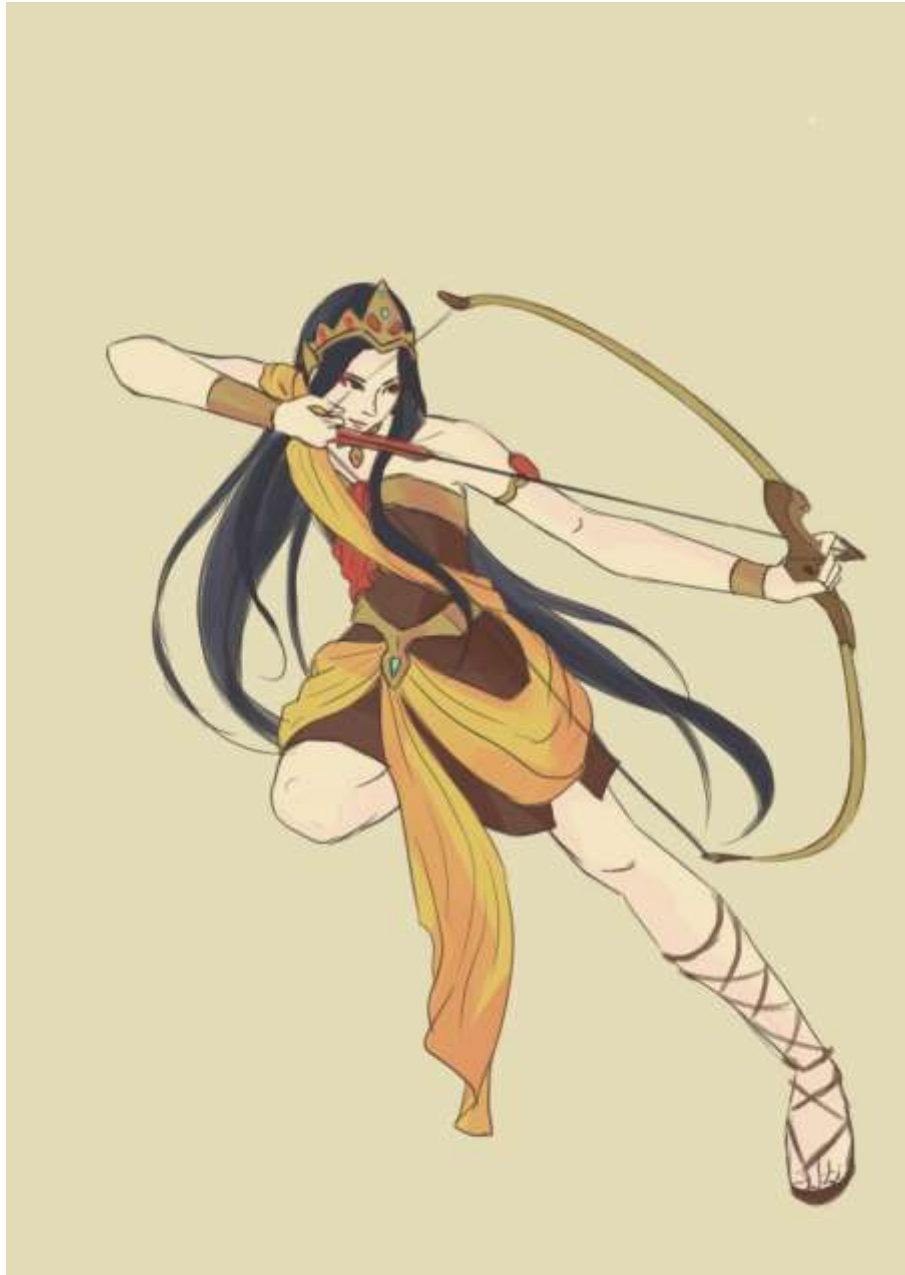
**Gambar 4.10** Konsep mahkota Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

Sketsa berikutnya adalah konsep dari kostum perang dan kostum rumahan dari Srikandi. Pada kostum perang menggunakan desain yang mempermudah untuk bergerak, maka dari itu kedua alternative menggunakan rok dengan belahan yang cukup lebar untuk bergerak bebas.



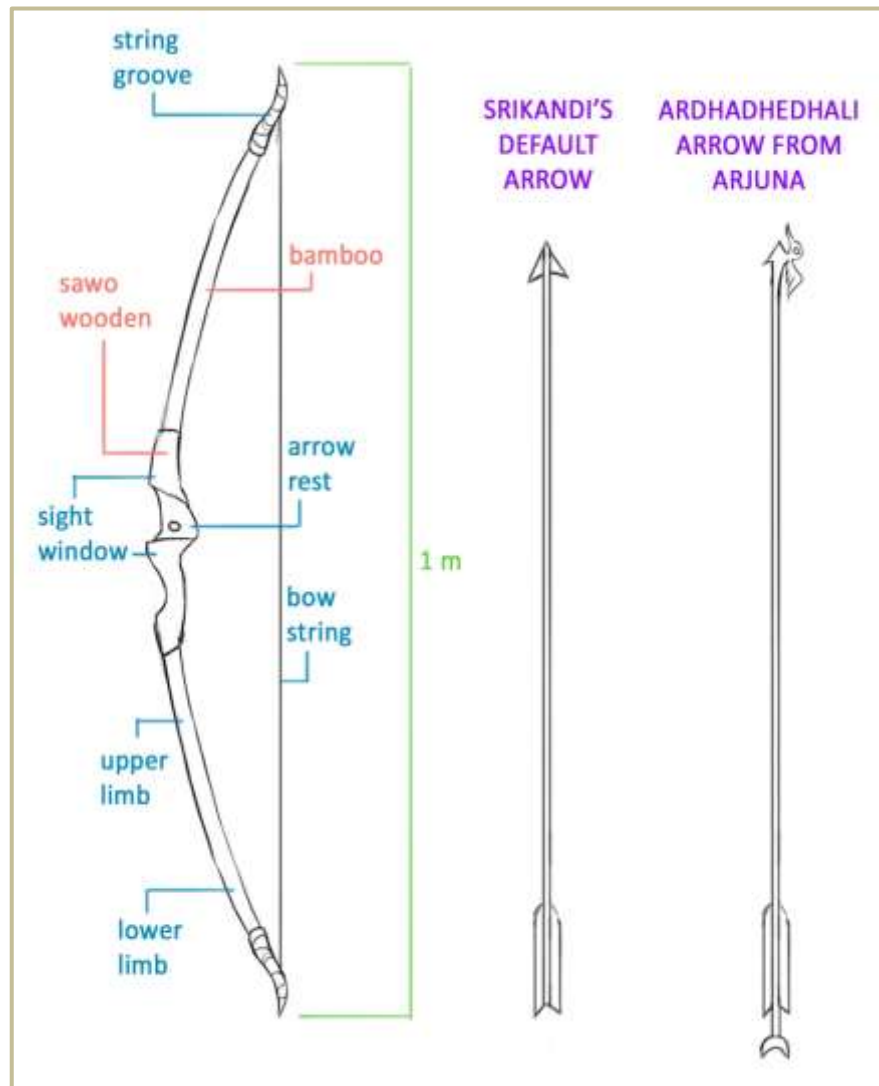
**Gambar 4.11** Sketsa alternatif konsep kostum Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

Kostum yang akan digunakan dalam komik adalah kostum perang pilihan kedua (kanan) dan baju rumah pilihan pertama (kiri).



**Gambar 4.12** Eksplorasi pose dan pewarnaan Srikandi menggunakan gaya gambar *semirealist*. (sumber: dokumen pribadi)

Sedangkan untuk senjata Srikandi yang merupakan panah bambu (sebelum Arjuna memberikan Ardadedali pada Srikandi) menggunakan bahan bambu dan kayu.



**Gambar 4.13** Sketsa *brain storming* panah Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

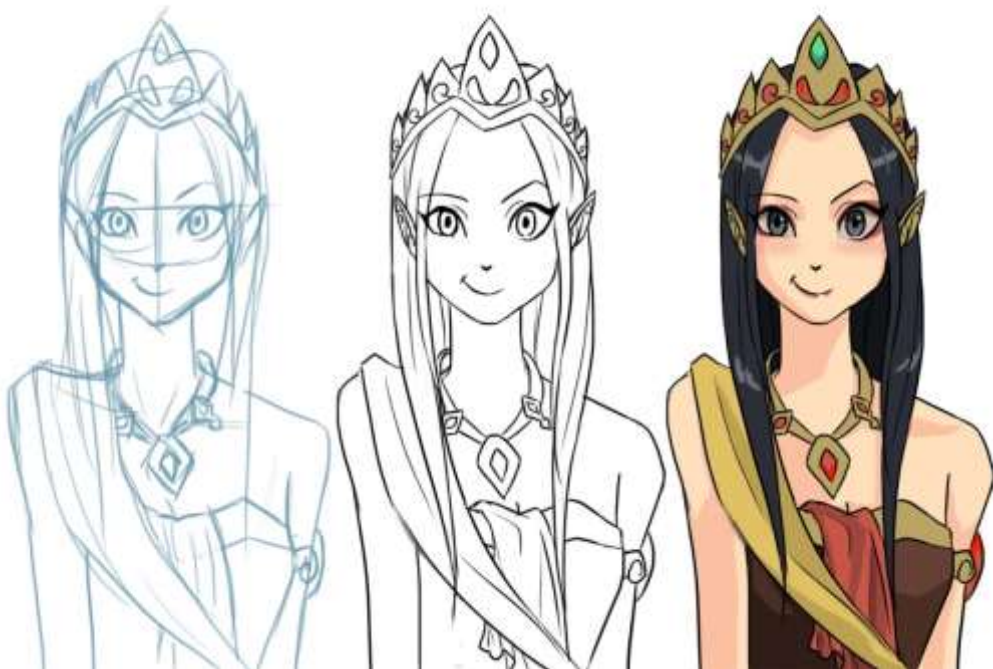
Untuk membuat konsep panah Srikandi, dibutuhkan studi tentang panah terlebih dahulu. Panah Srikandi ini merupakan jenis panah tradisional asli Indonesia yaitu dengan busur yang menggunakan bambu petung dan kayu sawo



beserta dengan anak panah yang terbuat dari bahan yang sama yakni bambu dan kayu disertai bulu entok di ujung belakang anak panah.<sup>2</sup>

### B. Alternatif Desain *Cartoon*

Alternatif desain ini menggunakan gaya gambar *cartoon* yang bertujuan untuk menyederhanakan gaya gambar *semirealist* untuk mempercepat progress pembuatan komik.

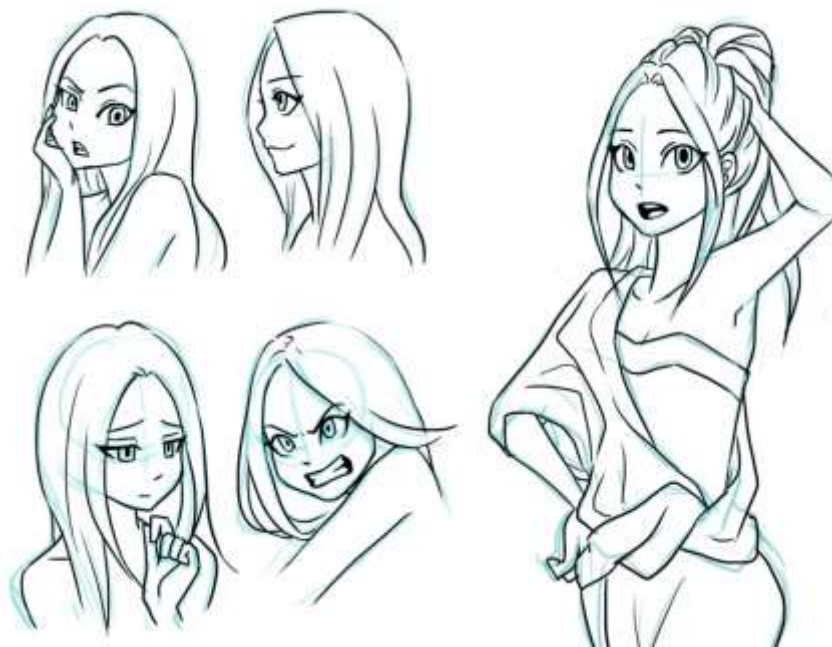


**Gambar 4.14** Sketsa dan pewarnaan gaya gambar *cartoon* Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

Kelebihan dari gaya gambar ini adalah efisiensi waktu pengerjaan dan ekspresi karakter yang lebih mudah divariasikan. Pewarnaan yang digunakan masih sama dengan *semirealist* yang hanya menggunakan 2 palet warna, tetapi dengan peletakan bayangan yang lebih sederhana.

---

<sup>2</sup> Septian Ade Mahendra. 12 Juli 2013. Panah Sumarno, Panah Berkualitas Standar Atlet Nasional. <http://terasolo.com/kerajinan/pembuatan-panah-atlet-nasional.html>. Solo.



**Gambar 4.15** Eksplorasi ekspresi dan gerak Srikandi menggunakan gaya gambar cartoon.

Desain alternatif ini sangat menghemat waktu yakni hanya membutuhkan 5 menit untuk sketsa pose *half body* di atas. Namun gaya gambar yang digunakan tidak sesuai dengan komik ini yang memiliki jalan cerita yang serius dengan target pembaca remaja dan dewasa. Sedangkan gaya gambar ini lebih pantas untuk komik genre komedi dan target pembaca semua umur terutama anak-anak.

### C. Alternatif Desain *Realist*

Alternatif desain yang terakhir ini menggunakan gaya gambar yang paling susah dan detail yaitu *realist*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas ilustrasi pada komik. Hasil dari eksplorasi gaya gambar ini lebih menarik dari *semirealist* dengan detail tiap karakter yang seperti manusia asli dan dengan pewarnaan yang menggunakan 3 palet warna untuk satu bidang dengan *blend* yang halus.



**Gambar 4.16** Srikandi dengan gaya gambar *realist*. (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.3.2.2 Dewi Amba

**Tabel 4.2** Konsep karakter Amba.

<b>FISIK</b>	Wajah	Kulit	Putih pucat
		Mata	Alis tipis
			Pupil besar
			Ujung mata lemas ke bawah
			<i>Double eyelids</i> yang terlihat jelas
			Iris warna cokelat
			Bulu mata yang sangat lentik
		Hidung	Mancung
			Nostril kecil
		Mulut	Kecil dan tebal
			Oranye
		Bentuk	Sedikit bulat
			Dagu kecil
	Rambut	Panjang sedada	
		Cokelat	
		Belah kanan	
		Bergelombang	
		Dikepang ke arah kiri	
		Rambut tebal dan bervolume	
	Badan	Pendek	
		Kurus	
<b>KOSTUM</b>	Asesoris	Kalung	Kalung emas
			Batu hijau
		Gelang	Emas di tangan kanan
		Mahkota	Emas
			Batu hijau



### A. Alternatif Desain *Semirealist*

Amba memiliki karakter yang lemah lembut. Badannya yang kecil dan kurus lebih mempertegas kelemahan Amba. Khas dari wajah Amba adalah matanya yang memelas dan bibir oranye yang kecil.



**Gambar 4.17** Sketsa konsep wajah Amba. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.19** Sketsa dan pewarnaan karakter Amba dengan gaya gambar *cartoon*.  
(sumber: dokumen pribadi)

**Gambar 4.18** Sketsa alternatif konsep kostum Amba. (sumber: dokumen pribadi)

### B. Alternatif Desain *Cartoon*



**Gambar 4.20** Eksplorasi ekspresi Amba (sumber: dokumen pribadi)

### C. Alternatif Desain *Realist*

Sebelumnya, desain kostum Amba sangat sederhana tanpa hiasan. Hal ini mengakibatkan ketidakseimbangan desain kostum Amba dengan Srikandi yang memiliki aksesoris-aksesoris yang lebih menonjolkan kesan wayang pada Srikandi. Selain itu, warna kostum Amba terlalu cerah untuk pribadi pendiam seperti Amba karena warna hijau dan kuning cocok untuk karakter bersifat ceria. Sehingga ditambahkan mahkota sebagai aksesoris, penambahan lapisan rok dan perubahan warna kostum karakter Amba sekaligus menjadikannya menjadi bergaya gambar *realist*.



**Gambar 4.21** Desain *fix* karakter Amba. (sumber: dokumen pribadi)



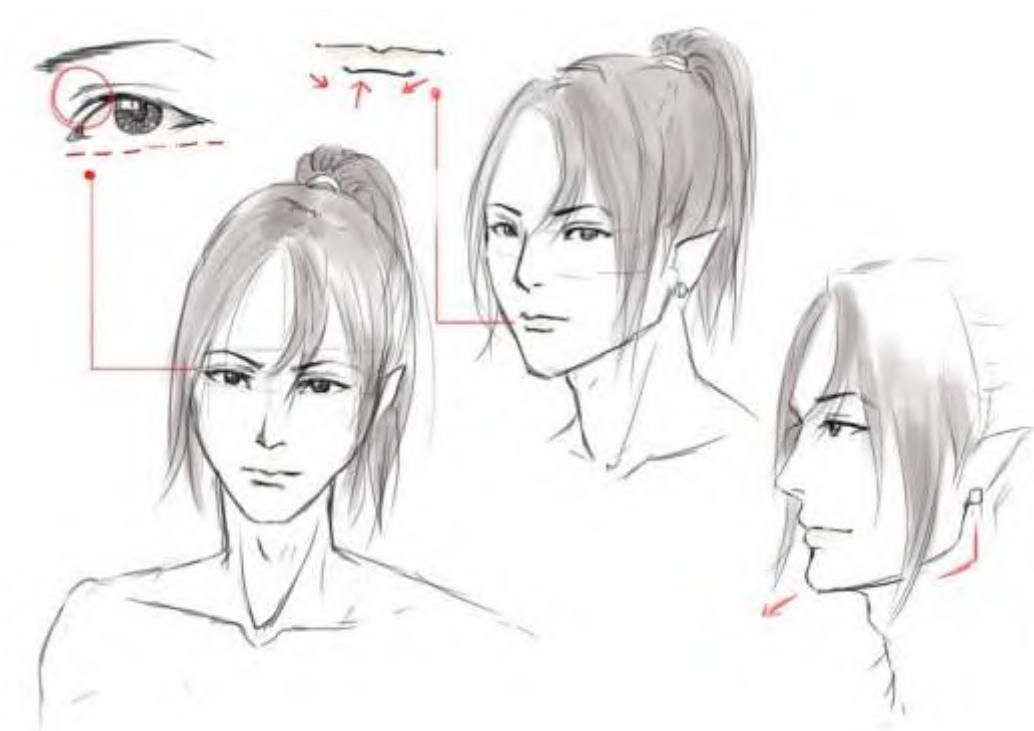
### 4.3.2.3 Arjuna

**Tabel 4.3** Konsep karakter Arjuna.

<b>FISIK</b>	Wajah	Kulit	Kuning langsung
		Mata	Alis panjang dan tipis
			Lebar
			Bulu mata panjang
			<i>Doube eyelids</i>
			Iris warna ungu
			Sedikit kerutan di ujung mata
		Hidung	Mancung
			Kurus
		Mulut	Lurus (tidak <i>curvy</i> )
			Tebal
		Bentuk	Rahang kotak
			Tirus
	Rambut	Panjang 50 cm	
		Ungu tua	
		Belah tengah	
		Lurus	
		Diikat sebagian ke belakang	
	Badan	Tinggi 180 cm	
		Kurus kekar	
		Leher panjang	
<b>KOSTUM</b>	Asesoris	Kalung	Panjang menyambung hingga ke belakang
			Emas
		Gelang	2 di lengan
			1 di pergelangan tangan
			1 di pergelangan kaki
	Senjata	Panah Sangali (dari Resi Drona), Panah Pasupati (dari Batra Guru), Panah Ardhadhedali (diberikan kepada Srikandi).	

#### A. Alternatif Desain *Semirealist*

Arjuna memiliki karakter yang lemah lembut. Gerak-geriknya gemulai, tenaganya tidak sekuat Bisma tetapi keahliannya dalam memanah tidak bisa diragukan. Dalam pertunjukan wayang orang terkadang wayang Arjuna diperagakan oleh wanita karena karakternya yang gemulai dan memiliki wajah yang lembut. Maka dari itu desain Arjuna memiliki wajah yang cantik seperti wanita.



**Gambar 4.22** Alternatif konsep wajah Arjuna pertama. (sumber: dokumen pribadi)

Kostum Arjuna terinspirasi dari beberapa foto wayang orang.



**Gambar 4.23** Referensi Konstum Arjuna. (sumber: [www.indonesiakaya.com](http://www.indonesiakaya.com))



**Gambar 4.24** Referensi kostum Arjuna (sumber: [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com))



**Gambar 4.25** Referensi kostum Arjuna (sumber: [www.fotografindo.com](http://www.fotografindo.com))

Dari ketiga referensi yang didapat, Arjuna memiliki 6 khas dalam penampilannya, yakni:

- Kalung perak yang menyambung ke belakang.
- Pengikat tempat panah yang terikat menyamping dan *vertical*.
- Kaki yang tertutup sebelah oleh kain.
- Selendang kuning di pinggul.
- Pelindung telinga dengan hiasan seperti anting berwarna kuning keemasan.
- Hiasan di sabuk.

Berikut adalah hasil desain kostum karakter Arjuna.



**Gambar 4.26** Desain kostum Arjuna (sumber: dokumen pribadi)

## B. Alternatif Desain *Realist*

Karakter Arjuna tidak melalui proses penyederhanaan gambar menjadi *cartoon* seperti Srikandi dan Amba. Tidak ada perubahan pada kostum Arjuna, yang berubah hanya wajah (karena di *semirealist* terlalu cantik dan tidak terlihat sebagai pria) gaya gambar dan pewarnaan. Berikut adalah konsep final Arjuna.



Gambar 4.27 Konsep final Arjuna (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.3.2.4 Bisma

**Tabel 4.4** Konsep karakter Bisma.

<b>FISIK</b>	Wajah	Kulit	Sawo matang
		Mata	Alis tebal
			<i>Beard</i>
			Iris warna coklat
		Hidung	Mancung
			Sedikit lebar
		Mulut	Coklat
			Tipis
	Rambut	Bentuk	Rahang kotak
			Berisi
	Badan	Ikal	
		Coklat tua	
		Belah tengah	
<b>KOSTUM</b>	Asesoris	Pelindung	Bahu dari bahan kulit dan emas
			Lengan dari emas
		Gelang	1 di lengan
			1 di pergelangan tangan
	Senjata		

Karakter Bisma muda yang dimaksud adalah ketika Srikandi belum terlahir sehingga tidak sekuat saat Srikandi telah terlahir. Tetapi karakter Bisma sudah digambarkan sebagai ksatria yang ditakutkan.





**Gambar 4.28** Konsep final Bisma muda. (sumber: dokumen pribadi)



#### 4.3.2.5 Ambika

**Tabel 4.5** Konsep karakter Ambika.

<b>FISIK</b>	Wajah	Kulit	Kuning langsung
		Mata	Alis lurus
			Besar
			Iris warna coklat
		Hidung	Kecil
			<i>Nostril</i> kecil
		Mulut	<i>Pink mate</i>
			Bagian bawah tebal
		Bentuk	Pipi berisi
			Dagu tidak runcing
	Rambut	Kepang di belakang	
		Panjang 50 cm	
		Warna <i>mocca</i>	
		Belah kiri	
	Badan	Tinggi 160 cm	
		Kurus	
		Leher lebar	
<b>KOSTUM</b>	Asesoris	Kalung	Emas dan kulit
		Gelang	1 di lengan
			4 di pergelangan tangan
		Mahkota	Emas



**Gambar 4.29** Konsep final Ambika. (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.3.2.6 Ambalika

**Tabel 4.6** Konsep karakter Ambalika.

FISIK	Wajah	Kulit	Putih	
		Mata	Alis tipis	
			Double eyelids dan eyeshadow cokelat	
			Iris warna coklat	
		Hidung	Mancung	
			Nostril kecil	
		Mulut	Glossy pink	
			Kecil	
	Bentuk	Oval		
	Rambut	Tebal dan mengembang, lurus		
		Panjang sebahu		
		Coklat		
		Belah tengah		
	Badan	Tinggi 163 cm		
		Langsing		
		Leher panjang		
KOSTUM	Asesoris	Kalung	Emas	
		Gelang	1 di pergelangan tangan	
		Anting	Berbentuk oval, besar dan dari emas	
		Mahkota	Emas	



**Gambar 4.30** Konsep final Ambalika. (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.3.2.7 Dropadi

**Tabel 4.7** Konsep karakter Dropadi.

<b>FISIK</b>	Wajah	Kulit	Putih pucat
		Mata	Alis tipis tajam
			<i>Double eyelids</i> dan <i>eyeshadow</i> merah
			Iris warna merah terang
		Hidung	Mancung
			<i>Nostril</i> kecil
		Mulut	Merah terang
			Lebar
	Bentuk	Oval	
	Rambut	Panjang 70 cm, tebal	
		Lurus, bagian bawah ikal	
		Merah terang	
		Belah kiri	
<b>KOSTUM</b>	Badan	Tinggi 165 cm	
		<i>Curvy</i>	
		Bahu kecil	
	Asesoris	Kalung	Emas
		Gelang	1 di pergelangan tangan
		Mahkota	Emas (mirip dengan Srikandi)

Dropadi ialah kakak Srikandi yang terlahir dari bara api. Untuk mempertegas asalnya yang dari bara api, maka rambut dan mata Dropadi berwarna merah menyala.

Dropadi merupakan sesosok kakak yang sangat menyayangi Srikandi dan mengurusnya sejak kecil.



**Gambar 4.31** Konsep final Dropadi. (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.4 Storyboard



Gambar 4.32 Storyboard komik. (sumber: dokumen pribadi)





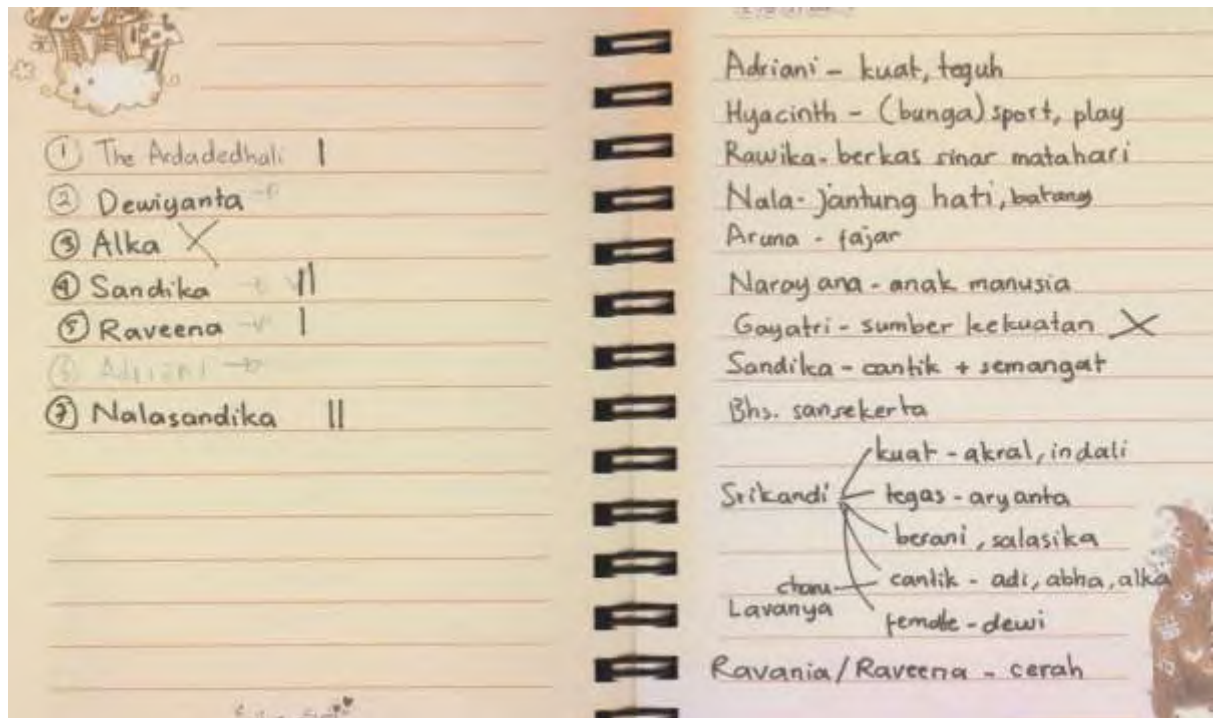
**Gambar 4.33** *Storyboard* komik. (sumber: dokumen pribadi)



## 4.5 Aplikasi

### 4.5.1 Judul Komik

Pada awalnya judul komik hanya menggunakan nama Srikandi, namun untuk membedakan dengan komik-komik dan film-film Srikandi lainnya maka dicarilah judul baru. Judul dicari dengan menggunakan bahasa Sanksekerta.



Gambar 4.34 Brainstorming judul komik. (sumber: dokumen pribadi)

Dari hasil *brainstorming* tersebut, judul yang paling pas ada 3 yakni:

- Sandika, karena memiliki arti yang sangat pas bagi pribadi Srikandi yakni semangatnya.
- Raveena, karena unik dan bagus, namun artinya hanya cerah, tidak memiliki arti yang pas dengan kisah Srikandi.
- Nalasandika, gabungan antara Nala dan Sandika, sehingga memiliki arti jantung hati yang semangat dan cantik. Namun judul ini terlalu panjang dan susah dihafalkan terutama untuk pembaca luar Indonesia.

Maka dari itu, judul komik yang akan digunakan adalah “Sandika”.

## 4.5.2 Homescreen

### 4.5.2.1 Sketsa

Pertama-tama ditentukan terlebih dahulu orientasi *layout* yang akan digunakan, antara *portrait* atau *landscape*. Hal ini dilakukan dengan uji coba komik interaktif yang sudah ada, yakni *The Watcher* sebagai contoh komik interaktif dengan *layout landscape*, sedangkan *The Witcher 2* sebagai contoh komik interaktif dengan *layout portrait*.

Sementara menguji coba komik-komik tersebut kepada teman-teman sekitar, dibuatlah alternatif *homescreen* dalam 2 orientasi.



**Gambar 4.35** Sketsa pertama alternatif *homescreen* dalam orientasi *landscape*. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.36** Sketsa kedua alternatif *homescreen* dalam orientasi *landscape*. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.37** Sketsa pertama alternatif *homescreen* dalam orientasi *portrait*. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.38** Sketsa kedua alternatif *homescreen* dalam orientasi *portrait*. (sumber: dokumen pribadi)

Dari ergonomis membaca komik di *smartphone*, posisi *portrait* lebih nyaman. Maka dari itu *layout* yang akan digunakan antara 2 sketsa di atas.

#### 4.5.2.2 Pewarnaan Latar

Untuk menentukan layout yang akan digunakan untuk homescreen, maka dibutuhkan pewarnaan kasar sebagai gambaran dari hasilnya. Dari 2 sketsa alternatif terpilih, berikut adalah hasil pewarnaan kasarnya.



**Gambar 4.39** Pewarnaan kasar kedua alternatif. (sumber: dokumen pribadi)

Dari pewarnaan tersebut, alternatif kedua lebih menunjukkan kekuatan dan ketegasan Srikandi karena warna coklat identik dengan kekuatan elemen bumi sedangkan biru sebagai elemen air yang menunjukkan sisi yang lebih lembut. Maka layout homescreen yang akan digunakan adalah nomer 2 dengan latar hutan.

Ada beberapa revisi yang harus dibenarkan di layout tersebut, yakni sebagai berikut:

- Mengandung terlalu banyak warna panas, diperlukan penambahan warna dingin.
- Pose Srikandi terlalu kaku.

### **Latar Hutan**

Latar hutan diwarnai dengan tambahan warna biru sebagai cahaya dari belakang Srikandi. Berikut adalah hasil jadi pewarnaan final latar hutan.



**Gambar 4.40** Hasil pewarnaan latar hutan. (sumber: dokumen pribadi)



## Pose Srikandi

Berikut adalah sketsa alternatif kedua pose Srikandi.



**Gambar 4.41** Dua alternatif pose Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

Pose yang dipilih adalah yang pertama karena Srikandi menghadap lurus ke depan sehingga seimbang dengan latar hutan yang diambil dari sisi tengah. Selain itu, pose pertama lebih menggambarkan kekuatan dan ketegasan Srikandi.



**Gambar 4.42** Hasil akhir pose Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

## Animasi Srikandi

Animasi ringan pada rambut Srikandi dan kedipan mata Srikandi.



**Gambar 4.43** *Sprite animasi.* (sumber: dokumen pribadi)

## Font

Layout : 720 x 1280 px

Judul : “Sandika”

Font judul : Harrington (135 pt)

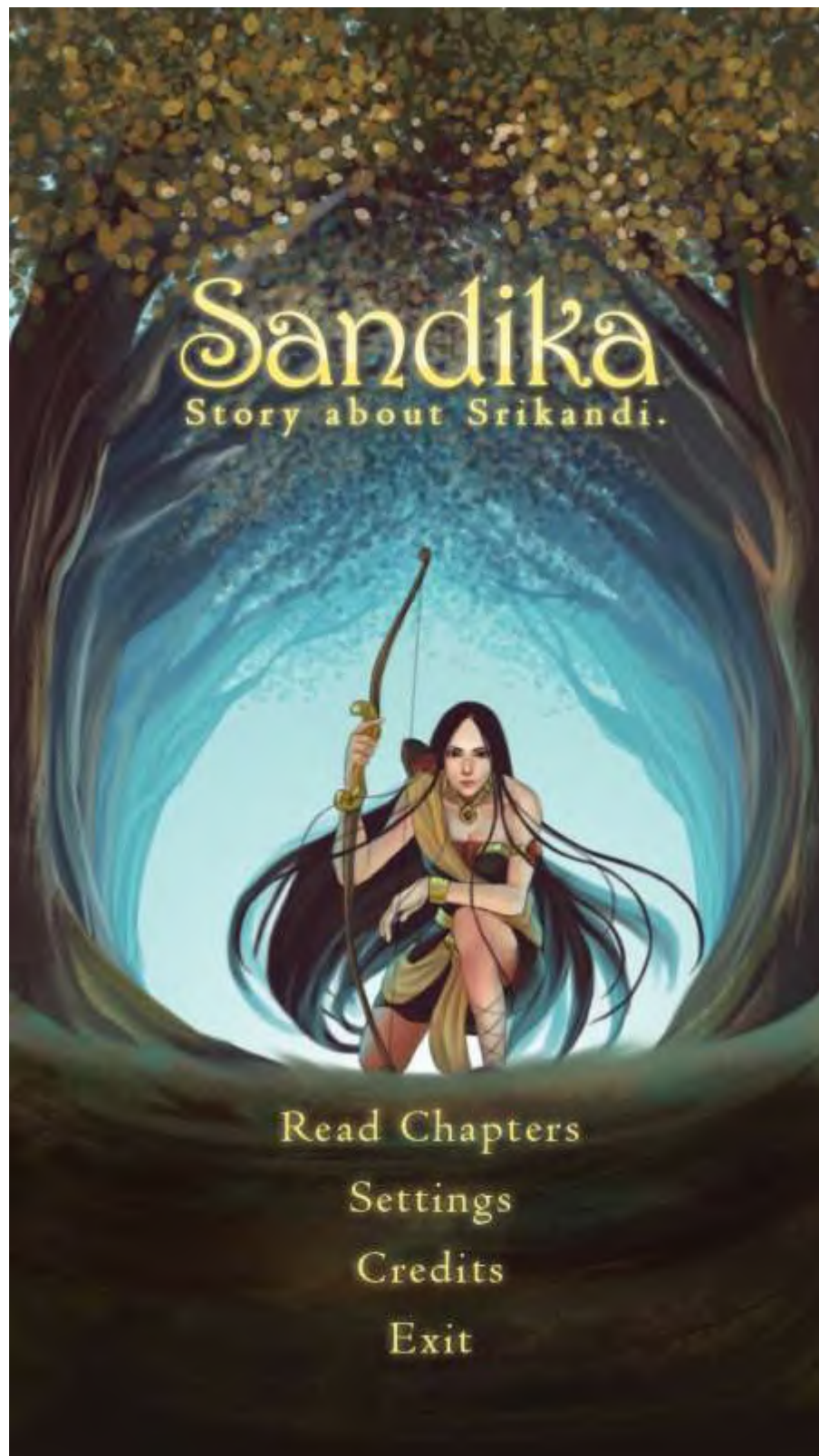
Tag line : “Story about Srikandi.”

Font tag line : Centaur (17 pt)

Menu : Read Chapter – Settings – Credits – Exit

Font menu : Centaur (26 pt)

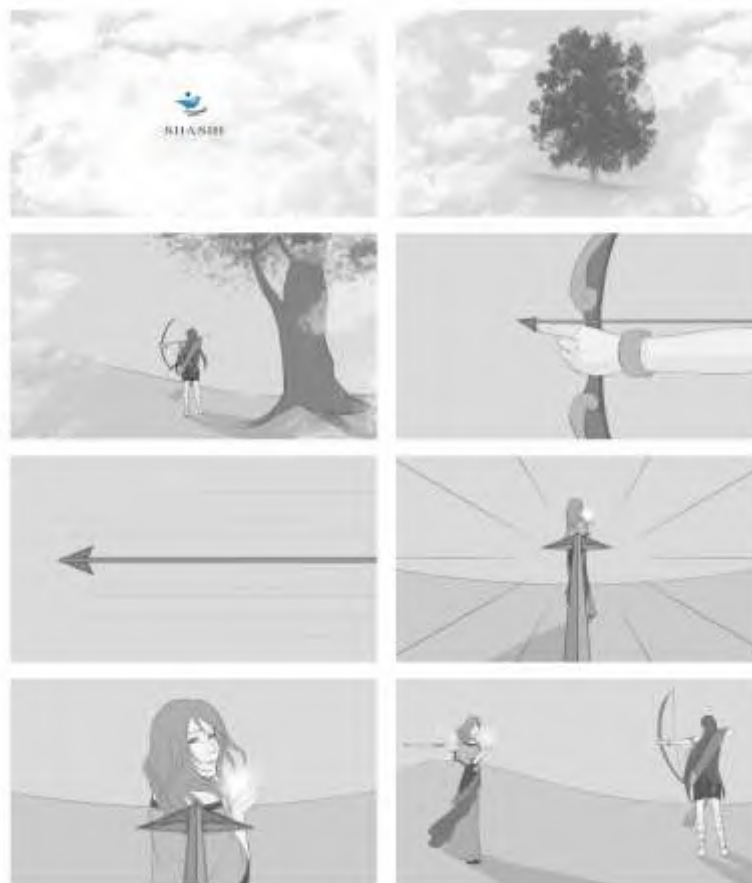




**Gambar 4.44** Hasil keseluruhan *homescreen*. (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.6 Movie Teaser

Teaser untuk Sandika berupa animasi singkat tentang pemberian amanah dari Amba terhadap Srikandi.



**Gambar 4.45** Storyboard *teaser*. (sumber: dokumen pribadi)

1. Srikandi memanah Amba sebagai simbol perlawanan antara dirinya sendiri terhadap arwah Amba yang berada dalam dirinya.
2. Amba membelakangi Srikandi karena ia tidak ingin melawannya, karena baginya Srikandi adalah penyatu Amba dengan Bisma. Namun ketika panah Srikandi hendak mengenai Amba, ia berbalik badan menghadap Srikandi sebagai tanda bahwa ia tidak boleh terus menghindar. Amba sedang membawa cahaya putih berupa bola di tangannya yang menyimbolkan sebagai amanah.
3. Panah menembus tubuh Amba tanpa luka karena Amba sudah meninggal, lalu yang keluar dari tubuh Amba setelah terkena panah bukanlah darah melainkan cahaya karena ia meninggal di tangan orang yang dicintainya.
4. Srikandi menyadari bahwa Amba bukanlah musuh, sehingga ia mendekatinya perlahan. Lalu menerima amanah (cahaya) yang dibawa oleh Amba.

## **4.7 Media Pendukung**

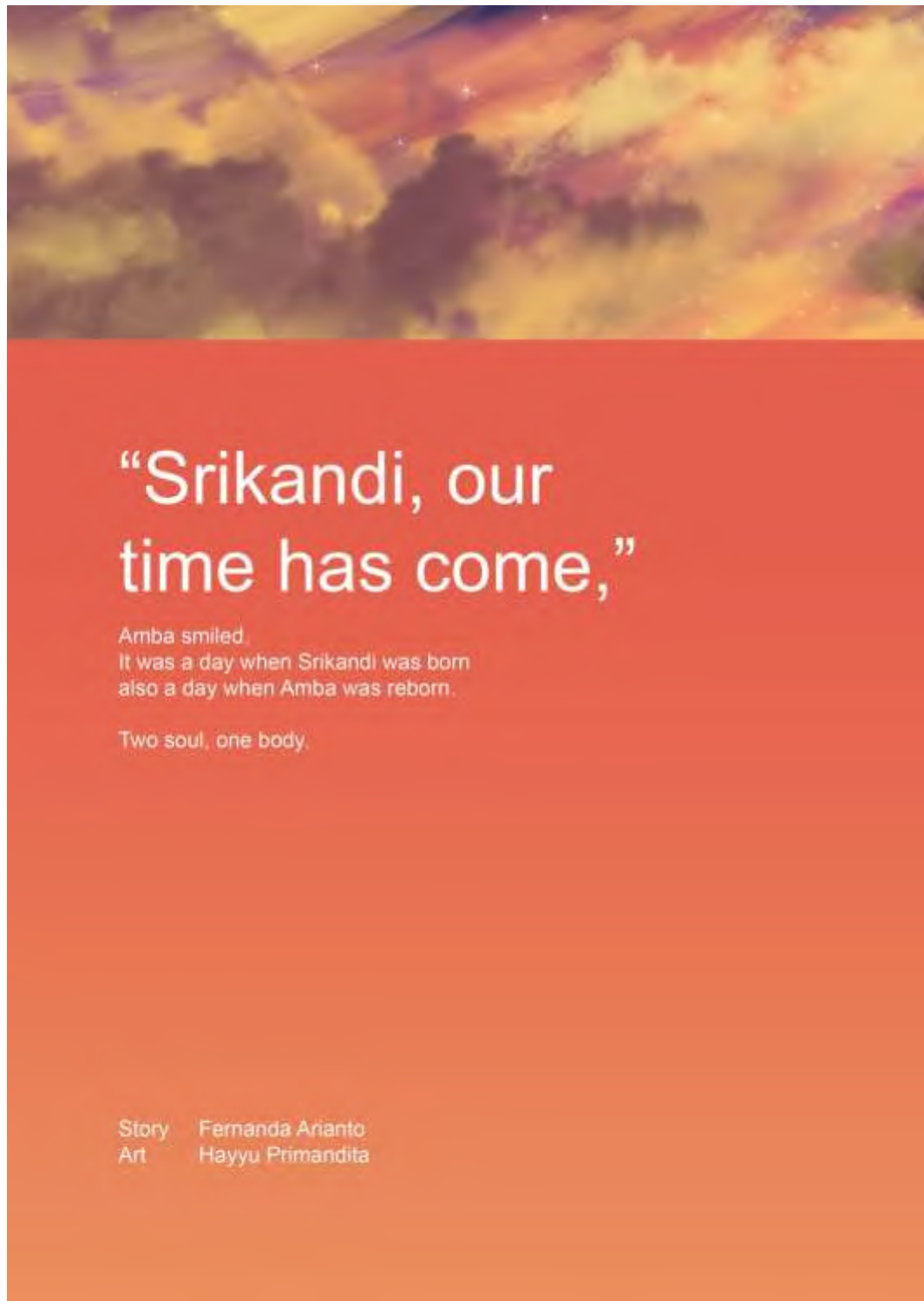
### **4.7.1 Buku Komik**

Buku komik dalam bentuk cetak ini terdiri dari 1 chapter (kecuali buku pertama yang merupakan gabungan dari chapter 0 atau prolog dengan chapter 1) yang kurang lebih berjumlah 15 hingga 25 halaman.

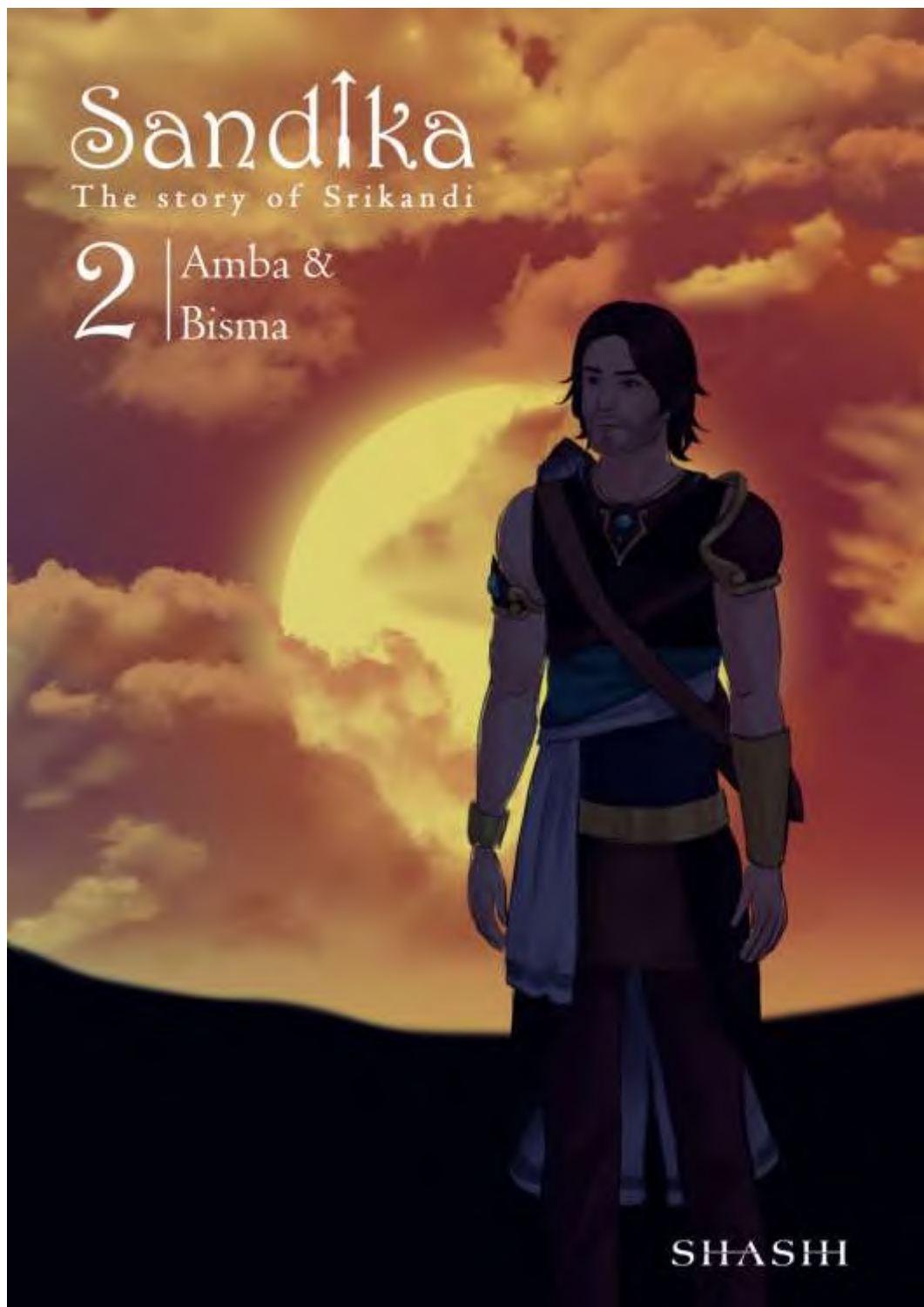
Berikut adalah cover depan dan belakang buku chapter 1.



**Gambar 4.46** Sampul depan chapter 1. (sumber: dokumen pribadi)

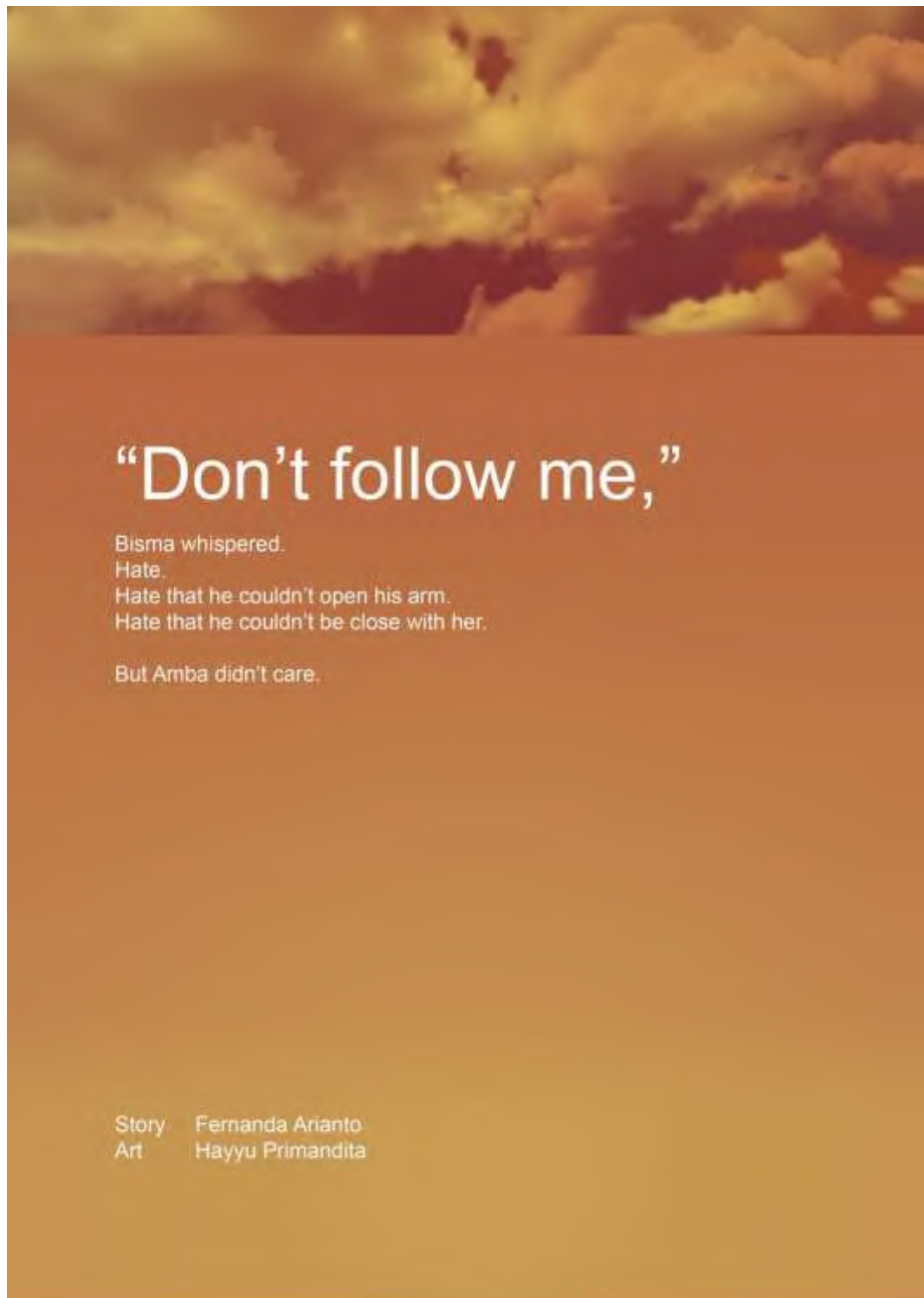


**Gambar 4.47** Sampul belakang chapter 1. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.48** Sampul depan chapter 2. (sumber: dokumen pribadi)





**Gambar 4.49** Sampul belakang chapter 2. (sumber: dokumen pribadi)

#### 4.7.2 Compact Disk (CD)

CD yang dipublikasikan berisi PDF komik dan portofolio. Tiap CD mengandung 2 chapter. Untuk kemasan, tempat CD berupa papan A5 yang terbuat dari karton disertai dengan ilustrasi sederhana sesuai dengan kedua chapternya. Lalu bagian belakang tempat CD dihias dengan ilustrasi penuh dari kedua chapter.



**Gambar 4.50** CD Case. (sumber: dokumen pribadi)

Tempat CD dibuat terbuka karena akan diletakkan di dalam box bersamaan dengan buku kedua chapter komik.



**Gambar 4.51** Bagian belakang CD Case. (sumber: dokumen pribadi)



#### 4.7.3 Packaging Box

Isi dalam kotak adalah 2 buku komik, 1 brosur, 1 *business card*, dan CD.



Gambar 4.52 Bagian depan kotak. (sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4.53 Bagian belakang kotak. (sumber: dokumen pribadi)

## BAB V

### IMPLEMENTASI DESAIN

#### 5.1 Karakter

##### 5.1.1 Srikandi



**Gambar 5.1** Konsep karakter Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

Nama lengkap : Dewi Wara Srikandi

Jenis kelamin : perempuan

Kasta : kesatria

Asal : Pancalaradya, Kerajaan Panchala

Kediaman : Kampilya dan Kerajaan Panchala

Sifat : tegas, keras kepala, ahli memanah, kuat, gesit

Fisik : tinggi 168 cm, berbadan atletis, kulit kuning langsung, rambut panjang lurus hitam digerai, rambut belah tengah, ramping, wajah tirus, dagu runcing, tatapan mata yang tajam dan sayu

Suara : sedikit berat



**Gambar 5.2** Pose dan gestur Srikandi. (sumber: dokumen pribadi)

### **5.1.2 Amba**

Nama lengkap : Dewi Amba

Jenis kelamin : perempuan

Asal : Kasi

Sifat : penyayang, lemah, penakut, sensitif

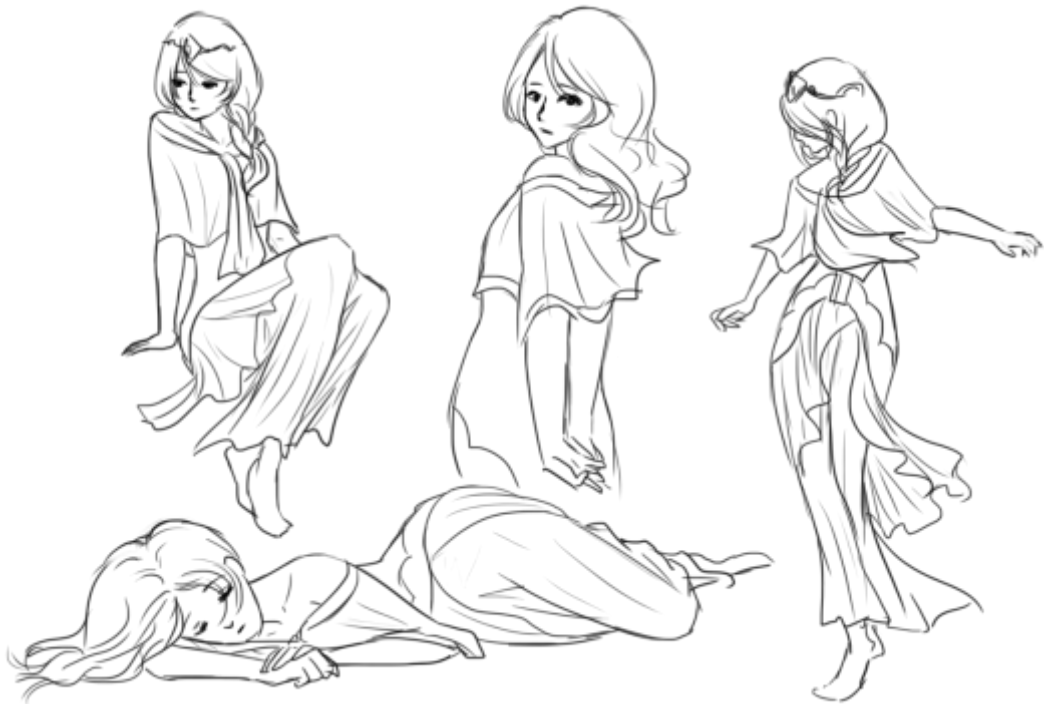
Fisik : tinggi 162 cm, kulit putih pucat, bibir kecil, mata besar, rambut dikepang di sebelah kiri, rambut panjang 70 cm warna hitam dan bergelombang, rambut belah kanan, badan kurus dan ramping

Suara : halus

Keluarga : Putri sulung dari tiga bersaudara, putri Prabu Darmahumbara, raja negara Giyantipura dengan peramisuri Dewi Swargandini. Kedua adik kandungnya bernama Dewi Ambika (Ambalika) dan Dewi Ambiki (Ambaliki).



**Gambar 5.3** Konsep karakter Amba. (sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 5.4** Pose dan gestur Amba. (sumber: dokumen pribadi)

### 5.1.3 Arjuna

Nama lengkap : Arjuna

Jenis kelamin : laki-laki

Asal : Hastinapura, Kerajaan Kuru

Kasta : kesatria

Sifat : gemar berkelana, bertapa dan berguru, cerdik dan pandai, pendiam, teliti, sopan-santun, berani dan suka melindungi yang lemah

Fisik : tinggi 180 cm, kulit putih, kurus tapi berotot

Suara : halus

Kostum : Kampuh atau Kain Limarsawo, Ikat Pinggang Limarkatanggi, Gelung Minangkara, Kalung Candrakanta dan Cincin Mustika Ampal (dahulunya milik Prabu Ekalaya, raja negara Paranggelung)

Senjata: Keris Kiai Kalanadah diberikan pada Gatotkaca saat mempersunting Dewi Pergiwa (putra Arjuna), Panah Sangkali (dari Resi Drona), Panah Candranila, Panah Sirsha, Panah Kiai Sarotama, Panah Pasupati (dari Batara

Guru), Panah Naracabala, Panah Ardhadhedhali, Keris Kiai Baruna, Keris Pulanggeni (diberikan pada Abimanyu), Terompet Dewanata, Cupu berisi minyak Jayengkaton (pemberian Bagawan Wilawuk dari pertapaan Pringcendani) dan Kuda Ciptawilaha dengan Cambuk Kiai Pamuk

Kendaraan : kereta yang ditarik empat kuda putih, dengan panji berlambang monyet (Hanoman)



**Gambar 5.5** Konsep karakter Arjuna. (sumber: dokumen pribadi)

#### 5.1.4 Karakter Lainnya



**Gambar 5.6** Konsep karakter Bisma.



**Gambar 5.7** Konsep karakter Dresta.



**Gambar 5.8** Konsep karakter Ambalika.



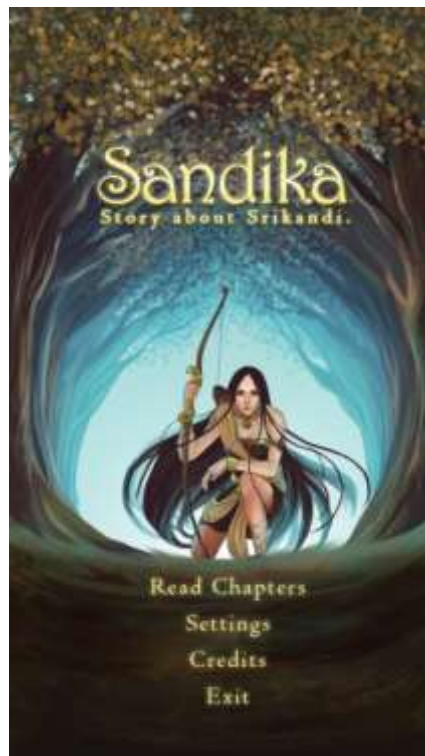
**Gambar 5.9** Konsep karakter Ambika.



## 5.2 Aplikasi

1. Logo instansi pada awal halaman aplikasi.
2. Homescreen.
  - a. Read chapters.
    - Prologue.
    - Chapter 1, dst.
  - b. Settings.
    - Sound ON/OFF.
    - Music ON/OFF.
    - Language: Bahasa, English.
  - c. Credits.

Illustrator, story, colorist, storyboard, music.
  - d. Exit.



Gambar 5.11 Homescreen Sandika.

3. Tiap episode diakhiri dengan kesimpulan cerita.
4. Pemberian narasi dan suara karakter namun tanpa *narrator*.
5. Gerakan kamera *zoom in* dan *zoom out*.
6. Animasi ringan dengan menggeser posisi objek.
7. Animasi ringan dengan memainkan fokus.
8. Menggunakan *credit* dengan teks berukuran besar namun ditambah dengan ilustrasi di belakangnya dan diletakkan dipisah dengan komik dengan tujuan agar pembaca tidak risih saat ingin mengganti *chapter* atau memulai membaca komik.
9. Gaya gambar *realist* dan pewarnaan *semirealist*.
10. Penggunaan musik *ambience*.
11. Penggunaan *sound effect* pada tiap gerakan karakter.
12. Penggunaan *sound effect* setiap berganti halaman (suara kertas).
13. Ilustrasi karakter utama pada *homescreen* dengan animasi ringan.
14. Halaman *How To* di *chapter* pertama (*prologue*).
15. Keterangan nomor dan judul *chapter*.
16. Pembaca mengganti halaman dengan menyentuh layar (*tap anywhere*).
17. Transisi kolom secara menggunakan 2 metode:
  - a. Bergeser dari atas, kiri atau kanan.
  - b. *Opacity*.
18. Transisi antar halaman menggunakan 6 metode:
  - a. Bergeser dari kanan atau kiri.
  - b. *Fade out to black*.
  - c. *Fade in from black*.
  - d. *Fade out to white*.
  - e. *Fade in from white*.
  - f. *Opacity*.

**LAMPIRAN**

# **SANDIKA**

**STORYLINE**

Ditulis oleh:

Feranda Arianto

## Chapter 1 ~ A Kingdom's Crisis

20. Di Kerajaan Hastinapura, Setyawati (ibu tiri Bisma) menyampaikan kekhawatiran belum adanya pendamping untuk putranya yang baru saja menjadi raja, Wicitrawirya, kepada Bisma
21. Bisma menenangkan ibu tirinya dan berkata akan pergi menuju Kerajaan Kasi untuk meminang tiga putri rajanya dengan mengikuti sayembara
22. Esoknya, siang hari di Kerajaan Kasi, sayembara berlangsung ramai
23. Tengah berlangsung pertandingan antara dua peserta sayembara (peserta kekar dan peserta kurus). Peserta berbadan kekar memenangkan pertandingan
24. Ketiga putri menonton pertandingan dengan senyum antusias, kecuali si putri sulung Amba yang menunjukkan ekspresi datar setengah bosan
25. Terdengar suara kereta kuda, seluruh peserta tiba-tiba terdiam dan terkejut ketika melihat seseorang datang menuju lokasi pertandingan
26. Bisma turun dari dalam keretanya. Lalu salah seorang peserta mengatakan bahwa ia sudah menduga bahwa itu kereta milik Bisma
27. Ambika bertanya kepada Ambalika tentang sumpah melajang Bisma, lalu Ambalika memastikan bahwa Bisma benar-benar bersumpah untuk melajang seumur hidup. Ketiga putri akhirnya berkesimpulan bahwa Bisma hanya ingin menonton
28. Para peserta sayembara saling berbisik menjelek-jelekan Bisma yang dianggap ingkar dengan sumpahnya sementara Amba berusaha melihat sosok Bisma lebih seksama
29. Bisma menghadap Prabu Darmahumbara dan Dewi Swargandini (orangtua ketiga putri) dan menjelaskan maksud kedatangannya
30. Prabu Darmahumbara mengizinkan Bisma untuk melawan para peserta sayembara. Mendengar itu, Amba mulai tertarik melihat bagaimana Bisma akan bertarung

31. Salah satu peserta sayembara yang berbadan kekar dan baru saja memenangkan pertandingan tadi langsung menyerang Bisma dan berakhir kalah telak. Amba tersenyum puas
32. Peserta datang satu-persatu namun tak ada yang berhasil mengalahkan Bisma
33. Tak lama, ketiga putri berjalan menuju kereta yang dikendarai Bisma
34. Ambika dan Ambalika dengan bahagia memberikan salam perpisahan kepada kedua orangtuanya sedangkan Amba justru tak sabar ingin memperhatikan Bisma dari dekat
35. Ketiga putri memasuki kereta Bisma. Amba sedikit kecewa karena Bisma tidak ikut masuk ke dalam kereta dan duduk di kursi kusir kuda
36. Dalam perjalanan di kereta, ketiga putri asyik membicarakan Kerajaan Hastinapura dan calon suami mereka. Amba berterus terang kepada adiknya mengenai ketertarikannya pada Bisma setelah mengamatinya bertarung
37. Ambika dan Ambalika ikut memuji Bisma meski agak sedikit segan karena kegagahannya yang justru menarik Amba. Meski Ambika mengingatkan bahwa calon suami mereka bukanlah Bisma, Amba tetap tidak gentar
38. Di sisi lain, Bisma yang mengendarakan kereta memacu kudanya berjalan lebih cepat agar rombongannya tiba di Kerajaan Hastinapura sebelum gelap. Bisma menatap langit senja sambil teringat wajah seorang wanita yang menatapnya balik dengan lembut ketika mereka pertama bertemu. Wanita yang sekarang tengah berada dalam kereta bersama kedua adiknya, seorang wanita bernama Dewi Amba

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisa dari perancangan komik digital interaktif tentang Srikandi: Sandika ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan ini berhasil memadukan cerita Srikandi ke dalam komik interaktif untuk mobile. Pembaca bisa menyimpulkan bahwa perancangan ini merupakan komik yang menceritakan tentang Srikandi dari judul “Sandika” yang menggunakan Bahasa Sansekerta dan tagline “The story of Srikandi.”.
2. Konsep karakter memiliki konsep wayang Indonesia dengan atribut wayang beserta ukiran-ukiran emas pada hiasannya dan juga penggunaan batik pada kain yang digunakan.
3. Arsitektur bergaya candi Indonesia menggambarkan perancangan sebagai komik dengan cerita Indonesia.
4. Komik interaktif memiliki animasi ringan pada objek, efek suara dan efek visual sehingga membuat pembaca tidak bosan saat membaca komik ini. Namun masih kurang menambah efek visual tambahan seperti getaran untuk lebih memaksimalkan suasana dalam komik.
5. Gaya gambar realist dengan pewarnaan semirealist menarik minat pembaca pada kesan pertama. Selain itu juga membuat pembaca lebih mengapresiasi usaha pembuatan komik.
6. Arsitektur luar candi tidak diperlihatkan sehingga perlu dimaksimalkan.
7. Komik interaktif yang dirancang penulis masih dalam bentuk purwarupa sehingga banyak aspek dari smartphone yang belum bisa diimplementasikan.

#### **6.2 Saran**

**Perancangan komik digital interaktif tentang Srikandi: Sandika memiliki beberapa hal yang belum disempurnakan penulis sehingga dapat menjadi probabilitas perancangan ke depannya. Hal-hal tersebut antara lain sebagai berikut:**

- 1. Penulis tidak menggunakan fasilitas yang memadai untuk membuat soundtrack aplikasi sehingga hanya menggunakan aplikasi Walk Band yang tidak bisa merekam dengan jernih sehingga hasil instrumental menjadi tidak maksimal. Maka sebaiknya penulis membeli perangkat lunak dan membuat lagu menggunakan fasilitas yang memadai.**
- 2. Beberapa aspek dari smartphone masih harus dipenuhi dalam aplikasi contohnya tombol back yang belum berfungsi untuk kembali ke halaman komik sebelumnya.**
- 3. Penulis perlu memaksimalkan ilustrasi environment baik yang alami maupun buatan dan lebih menunjukkan arsitektur candi Indonesia.**
- 4. Perlunya merekam suara karakter dengan fasilitas memadai untuk efek suara karakter tanpa berkata-kata seperti menangis, teriak atau tertawa.**
- 5. Mengganti komik cetak Sandika menjadi artbook dengan kumpulan konsep desain dan ilustrasi Sandika.**

## DAFTAR PUSTAKA

- Budparjtg. 2015." Hamparan Karang Bertabur Mitos di Pantai Sembukan". Diakses pada 24 April 2016, dari <http://jatengprov.go.id/id/wisata/hamparan-karang-bertabur-mitos-di-pantai-sembukan>.
- CD Projekt RED S.A. 2012. "The Witcher 2 Interactive Comic Book". Diakses pada 24 April 2016, dari <https://itunes.apple.com/gb/app/witcher-2-interactive-comic/id514528113?mt=8>. CD Projekt RED S.A.
- De Stefano, Ralph A. 2008. "Timing". Electronic Visualization Laboratory, Chicago: University of Illinois
- Firman Nugraha. 2014. "Cara Mendaftarkan Aplikasi di Google Play". Diakses pada 24 April 2016, <http://teknojurnal.com/tutorial-mendaftarkan-aplikasi-di-google-play/>.
- Harningsih, Tri. 2013. "Komik Wayang Berbahasa Inggris, The Pandawa Story". Diakses pada 25 April 2016, dari <http://www.sayangi.com/gayahidup1/travel/read/10201/komik-wayang-berbahasa-inggris-the-pandawa-story>.
- Jane Halsall, R. William Edminster. 2009. *Visual media for teens*. ABC-CLIO.
- Lewinski, John Scott. 2009. "Gibbons Provides New Watchmen Art; Motion Comic Goes DVD". Wired News.
- Lightfoot, Nataha. 2008. *"12 Principles"*. Animation Toolworks.
- Mahendra, Septian Ade. 2013. "Panah Sumarno, Panah Berkualitas Standar Atlet Nasional". Diakses pada 24 April 2016, dari <http://terasolo.com/kerajinan/pembuatan-panah-atlet-nasional.html>.



- Mair, Victor H. 1988. *Painting and Performance: Picture Recitation and Its Indian Genesis*. Honolulu: University of Hawaii Press, p. 58.
- Mulyono, Ir. Sri. 1983. *Sebuah Tinjauan Filosofis: Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Mulyono, Ir. Sri. 1982. *Wayang dan Filsafat Nusantara*. Jakarta: PT Gunung Agung.
- UNESCO. 2003. "Wayang puppet theatre". Dalam Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. UNESCO.
- Thomas, Frank; Ollie Johnston. 1997. [1981]. *The Illusion of Life: Disney Animation*: Hyperion.
- Willian. 2006. "Appeal". Blender.
- Witzel, Michael .1995. "Early Sanskritization: Origin and Development of the Kuru state". EJVS.
- Yonathan, Andreas. 2015. "Kini Orang Indonesia Bisa Menjual Aplikasi Android di Play Store". Diakses pada 25 April 2016, dari <https://studentpreneur.co/blog/kini-orang-indonesia-bisa-menjual-aplikasi-android-di-play-store/>. Studentpreneur.

## **BIODATA PENULIS**



Dilahirkan di Jakarta, 24 Juni 1994, Hayyu Primandita telah menempuh pendidikan di TKI As-Salam Pinang, SD Budi Luhur Karang Tengah, SMPI Al-Azhar 10 Kembangan dan SMAN 112 Jakarta. Saat ini sedang menjalani studi S-1 di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Komunikasi Visual. Memulai hobi menggambar sejak umur 3 tahun dan menekuni bidang komik dari kelas 6 SD. Saat ini penulis sedang berusaha untuk mewujudkan

minatnya di bidang komik dan desain karakter dalam “Perancangan Komik Digital Interaktif Tentang Srikandi: Sandika” sebagai judul tugas akhir untuk menyelesaikan studi S1. Saat ini sedang menekuni bidang game.